Ein Brief von den Hunden

Das Erste Zeitalter



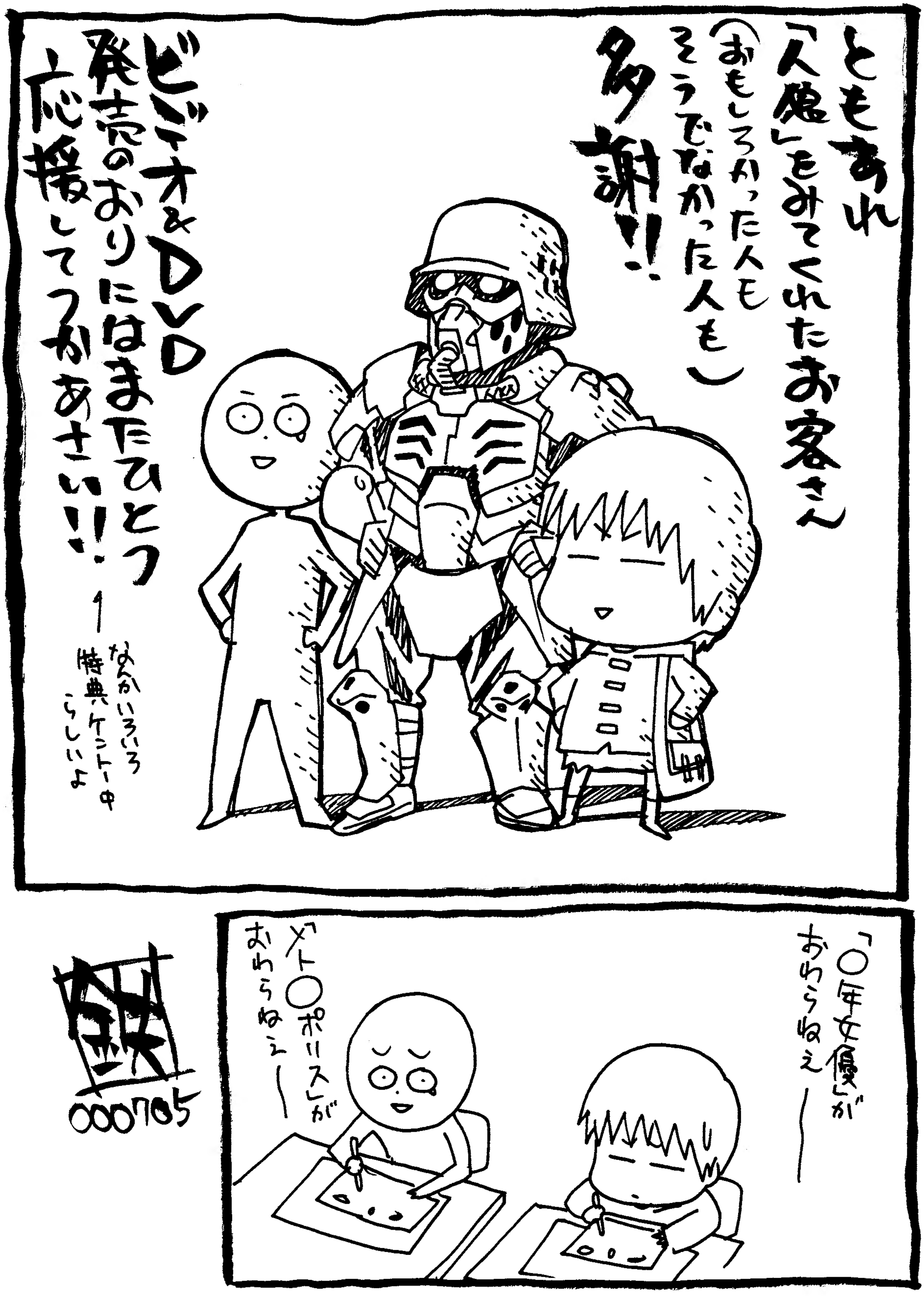

もう二度と描くことはないと思っておった「週ひと」ですが……
よっ
酔狂な教官殿のリスエストに応え再登場のジバクちゃんです
含ネタバレ
週刊少年ひとおおかみ海賊版
カイ ゾク バン
大ヒット御礼
ってなカンジでなぜなに「人狼」質問箱～～～?!
でも「野良犬」のBBSみるとたいがい解決してるみたいな――
えっ本当!?
圭ちゃんを撃ったのは誰か?ってのも伏のモーゼルのボルトオープンに気づいた人がいた時点で終ろってカンジ
よくみてるなあみんな


人狼メンバーがどこに登場してるかってのもみんなわかっちゃったみたいね
都電娘
宿舎男
墓場オヤジ
彼は？
でかんぼう
彼は地下道ホールが初登場
トーテキバクダン男が大塚康生氏 セクトリーダーが高畑勲氏、メガネの男が宮崎駿氏がモデルという意見には笑わせてもらいましたなあ
みえるかなあ？そんな意図はまったくないのだが
ネタがなくなりましたな
ってことでー

秒殺虫ケラ日記 ―生殺与奪篇―

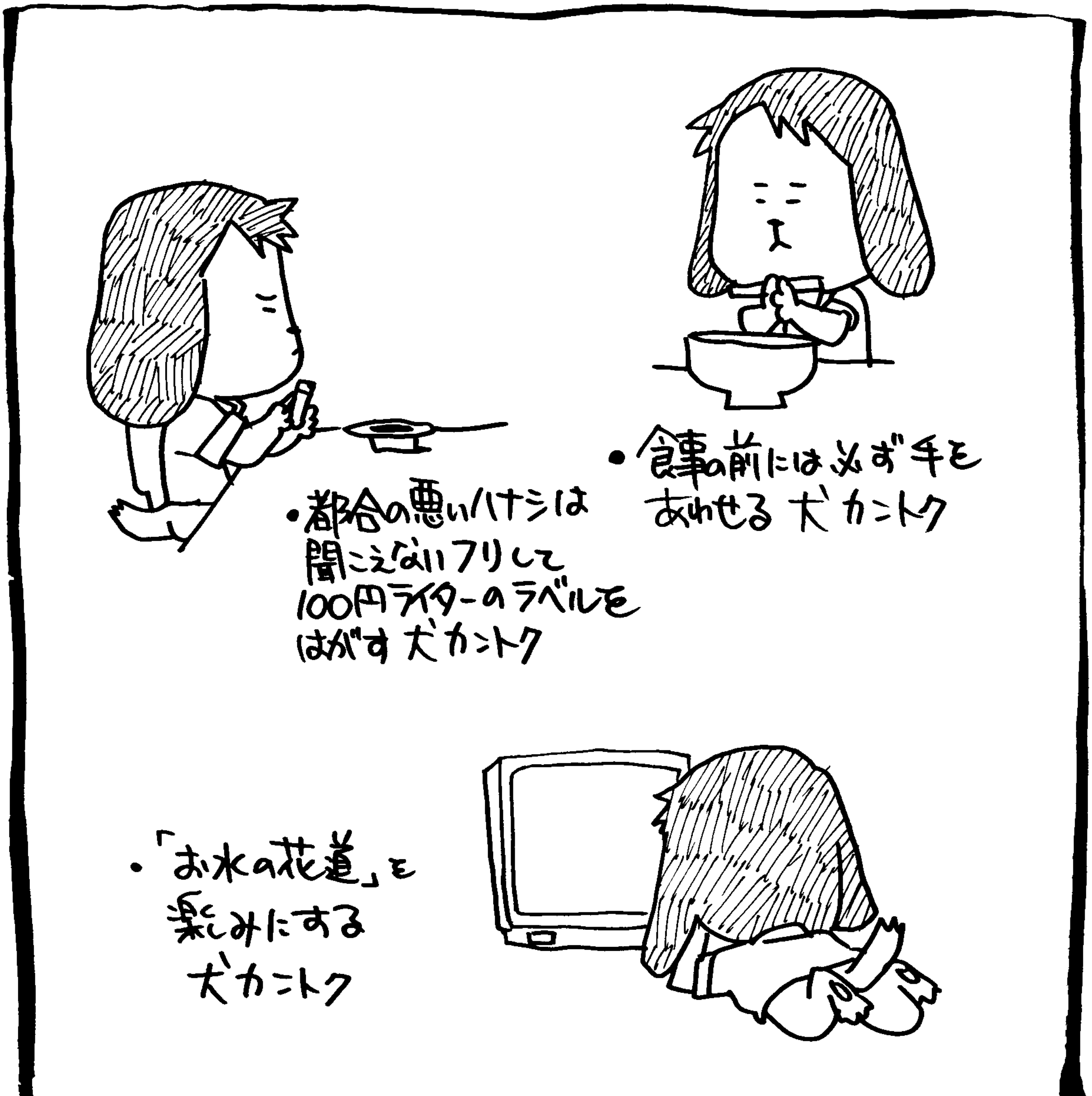



豪華景品の抽選会がおこなわれスカ(といっては失礼なのだが)はガンダムうちわ¥200だったのだが——
IG石川氏
押井カントク
バンダイビジュアル渡辺氏
オレ
オレらのテーブル全員がガンダムうちわ
よしっ!!このメンツで「ガンダム」やろうっ!!
はあ!?
まだなんもいってないじゃん
でもそうすっと押井サンガンダムのあぶないガンダムなら「OK」とかいうからなー〜〜
ちなみに沖浦カントクには「人狼」ポスターが当選
うぃ——
某月某日「人狼制作日誌」作者堀川氏送別会
某月某日「◯ダロット」打ち上げ
うわ〜〜今週仕事してね〜〜オレ


ともあれ「人狼」をみてくれたお客さん
（おもしろかった人もそうでなかった人も）
多謝!!
ビデオ&DVD発売のおりにはまたひとつ応援してつかあさい!!
なんかいろいろ特典ケントー中らしいよ
「○年女優」がおわらねえ〜
「メト○ポリス」がおわらねえ〜
000705

お犬の気持ちは たしかに わからない

2001 SUMMER



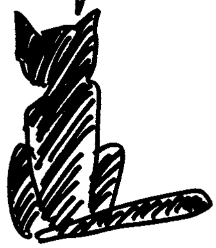

さてほぼ公然のヒミツとなった押井カントクの次回作ですが(笑)
それとは別に 現在水面下でナゾのショーゲキ企画が動いているのであります
えーーーまたどーせ名前かしただけの企画じゃないのーーー
甘いっ
脚本押井守！音楽川井憲次！美術小倉宏昌！のゴールデンコンビに加え
監督神山健治 3D IKIF (ついでに作画オレ) どーだ コンチクショーー


でそのタイトルはっ!?
それはまだヒミツです!!
この本出るころバンダイから正式発表されてたらタイヘンマヌケな原稿よね こりゃ
くすくす
あ バンダイはバンダイなんだね
というわけで ナゾ企画 こうご期待。
このへんがジバクちゃんとチガウ
010629


人狼DVD出ます
(もう出てる!)
よろしく
おねがいします。
2000.10 おきうら

伊藤和典

20世紀 ver.



21世紀 ver.



あ・そ・ぼっ!!

犬も好き!

「パト」というシバをかってます。

犬からの手紙　総集編　第一紀

Ein Brief von den Hunden

Das Erste Zeitalter

野良犬の塒
押井守メーリングリスト
編著

総集編　前書きに代えて

この本は、2000年8月に第1号、2000年12月に第2号、2001年8月に第3号が、押井守ファンサイト『野良犬の塒』と押井守ファンの集まり『押井守メーリングリスト』より刊行された同人誌『犬からの手紙』（通称〝犬本〟）の内容を纏め、再編集と追記を行ったものである。

記録とは、望んだ人が望んだときに、自由に閲覧できるのが望ましい。そういう点においてはＷＷＷとは理想の記録媒体である（勿論欠点もあるが）。

そこで私はＷＷＷのページ上にて情報の拡充を目指してきた。だがやはり、紙媒体の〝情報の質量感〟、あの紙のページをぶわっさぶわっさと捲る感覚は、他には代えられないものがある。

そのため私はＷＷＷページを作るだけではなく、同人誌でも〝押井守〟の作品を追うことにした。

最初はただ漠然と「コピー誌で良いから同人誌を作りたい」と思っていたに過ぎなかったのだが、「夕張に行ってみたら同人誌のネタになるかな」「夕張に行ったら沖浦さんに会えるかも」「西尾さんはうちのサイトを見ているみたいだから、原稿頼んだら描いてもらえるかな」「やはり押井さん本人に会って聞きたいことがあるなあ」「次はやはり伊藤さんと川井さんに会ってみたい」「そういえば千葉繁さんという素晴らしい人がいたじゃないか」と、どんどん調子に乗っていった結果がこれである。

もっとも、今見返すと後悔することしきりなのだが。「あれを聞いておくべきだった」「これを聞いておくべきだった」「つまらない時間を過ごさせられたと思っているんじゃないだろうか」と。話をしている瞬間は気が付かなくても、後から見返すと多々出てくるものである。

そして今回、6回のインタヴューを並べてみたわけだが、やはり最初の頃は私のインタヴュアーとしての技量も低かったなあと思わずにはいられず、とにかく恥ずかしくて、反省点ばかり思い起こされ、校正のために自分の原稿を読み返すのは辛いほどだったが。

勿論、インタヴューだけでこの本が作られているのではない。イラストやら小説やら評論やら、色々な原稿を提供してくれた人々のお陰もあり、この本がある。

ともかく、第1号を出して数年。この『犬からの手紙』通称犬本は順調(?)に新たな号を出してきたが、イヴェントで何度も「1〜3号は無いんですか?」と聞かれてきた。望んだ人が望んだときに手に入れられるのが理想の記録である。そういう意味では絶版という事態は避けなければならない。勿論実際には本でそれを実現することはなかなか出来ないが、だがそろそろ再販しても良いのではないか。そしてどうせ再販するなら、総集編として纏めてしまおう。どうせ総集編にするなら、全面的に再編集してもっと読みやすくしよう、として今回手を加えることにした。

〝教官〟都々目さとし

さて、まさかこの本を手に取った人には「押井守って誰？」という人はいないだろう、多分、きっと、恐らく。だが改めてここでは、「問答無用でこの本を押しつけられてしまった人」のために、（あくまで編者の個人的な視点に立ったものだが）押井守という人物について振り返ってみる。

また、同時にバンダイビジュアル㈱より画像提供を受けた、一部映像ソフトのパッケージ情報も記載する（価格は全て税抜き）。

演出家押井守について

学生～タツノコ時代

押井氏が高校生の頃、当時は丁度安保闘争、全共闘の時代であった。それで押井氏はその頃盛んだった学生運動に傾注していた（この頃の体験の影響が、『人狼』などに現れている）。だが氏が大学（東京学芸大学）に入った時には、もう運動は終息してしまっていた。

押井氏は小学校の頃から、家庭環境の影響などの為に映画館に入り浸っていたのだが、その影響か大学では映画のサークルに入り、自主制作映画を何本か作っている。

大学卒業後、一時期ラジオの仕事をしていたがそれを辞め、しばらくしてふと見た募集広告からタツノコプロに入社。これは押井氏が『ガッチャマン』を気にいっていたというのが主な理由である。最初は編集だったが「（将来は）監督をやってみたい」と言うと、直ちにその日から演出に回され、『一発寛太くん』『ガッチャマンII』『ゼンダマン』『ヤッターマン』『オタスケマン』などのアニメの演出、絵コンテをそれぞれ数話行っている。後に『ゼンダマン』に登場する〝オシイ星人〟というキャラは、押井氏がモデルになったものだ。

ニルスのふしぎな旅

いたずら者の少年ニルスが妖精を苛めていたところ、その妖精によって魔法で体を小さくされてしまった。そしてニルスはガンの群と共に旅をして、次第に心の成長をしていく事になる。

ＮＨＫで放映された、世界的に有名な童話をアニメ化した作品。タツノコにいた押井氏に、新たにスタジオぴえろを創設した布川ゆうじ氏からお呼びがかかった。既にタツノコを辞めてぴえろに移っていた鳥海永行氏の元でやってみないかという誘いである。

そこで押井氏はその誘いを受け、ぴえろに移った。そして押井氏が〝師匠〟と呼ぶ鳥海永行から改めて演出を学び、また千葉繁、斯波重治、玄田哲章という後の押井作品に関わる人物に出会う事になる。

押井氏は、『ニルス』全52話中18話分の演出を担当した。またこの作品では劇場版も制作され、押井氏がその演出を行った。結局この劇場版は公開されなかったのだが、押井氏が初めて関わった劇場作品となった。現在はＴＶシリーズのＤＶＤ－ＢＯＸと劇場版のＤＶＤが発売中。

うる星やつら　ＴＶシリーズ

宇宙からラムという名の鬼娘の宇宙人がやってきて、彼女の選んだ相手、つまり諸星あたると地球を賭けて鬼ごっこで勝負しないと、地球を征服すると言ってきた。あたるはどうにか鬼ごっこに勝ったが、以来ラムは押し掛け女房として諸星家に住み着く事になる。そして周囲の個性的なキャラクターも巻き込んでドタバタ劇が繰り広げられる。

言うまでもなく原作は高橋留美子のコミックであり、ＴＶアニメが始まる前から既に原作はカルト的人気を得ていた。そのアニメ化を行うにあたって、チーフディレクター（監督）として白羽の矢が立てられたのが押井守であった。ぴえろの社長の布川氏らが押井氏を推したというのも大きかったし、「他に手空きの人間がいなかった」（押井氏の談）というのも押井氏が任命された理由の一つだったらしい。

「自分の作品と言える物を持ちたい」という希望もあり、押井氏はこの仕事を引き受けた。しかし最初は苦難の連続で、まずは人間（スタッフの人手）がいなかった。押井氏はスタッフをかき集める事から始めなければならず、人手が足りないので、時には押井氏本人も絵（主にメカ）のセル画を描いたり塗ったりという状況であった。

そんな苦労から始まったアニメだがとにかく不評で、原作ファンからの抗議の手紙やカミソリレターが届けられたりする始末である。放映局のフジテレビや、製作元のキティフィルムからも圧力があり、一時は押井氏降板の話も出た。

だが次第に抗議の声は小さくなり、好意的な批評が出てきて視聴率も上がり始め、そのまま押井氏は『うる星』に留まり続ける事になる。そしてその後押井作品の多くに関わる事になる伊藤和典氏はどんどん脚本を書き、そして原作では名前すら与えられない脇役であった、メガネを演じた千葉繁氏は咆えまくる怪演を見せた。

押井氏は『うる星やつら』の制作が、スタジオぴえろからディーンに移るまでの間チーフディレクターを担当。現在『うる星やつら』はポニーキャニオンよりヴィデオ・ＤＶＤが発売されている。

うる星やつら　オンリー・ユー

諸星あたるの元に、あたるの婚約者を名乗るエルという名の宇宙人が現れ、あたるを花婿にしようとする。一方ラムはその先手を取って、あたると先に結婚式を挙げて既成事実を作る事を目論む。そして結婚式の出席者（にさせられた）面堂、しのぶ達までも引っさらって、結婚式を強行しようとするが、ラムはそこに現れたエルに、あたる（と、ついでに一緒にいた面堂達）を奪われてしまった。自分の星へと帰っていくエルをラムは追う。

『うる星やつら』アニメ劇場版第1作。本来は押井氏はTVシリーズの作業のため、この作品には関わらない筈であったのだが、いつまで経っても劇場版が出来上がらないため「やっぱりやって」と泣き付かれたらしい。

一応〝引き継ぐ〟という形にはなったものの材料は殆ど残っておらず、しかし公開は目前という状態でスタジオは凄まじい修羅場と化したらしい。押井氏は必死になってコンテを切り、更にセルに自ら色を塗り、しかし今度は尺が長すぎてシーンをカットしまくった。そしてどうにか劇場公開に漕ぎ着ける事になったが、初号試写で押井氏は出来上がった自分の作品を見て愕然とした。「映画になっていない、ただのでかいTVじゃないか！」

この事に押井氏はかなり腹を立て、そして落ち込んだようだ。もし次の機会があるなら、絶対に好き勝手に作ってやる。そう押井氏は心に誓った。

この映画の脚本は金春智子氏が担当していたが、押井氏の演出（美男子を冷凍保存しているという設定など）に金春氏が反発し、押井氏と衝突したという話なども残っている。

現在はポニーキャニオンよりヴィデオ・DVDが発売中。

ダロス

地球から月に植民者が移住して数十年。今では地球を知らない世代も数多く育っていた。そして彼等は地球政府の政策に反発、圧政に対して武装闘争を開始する。こうして月植民者のゲリラと地球政府軍の戦闘が繰り広げられる中、月面開拓者達が崇めている、謎の月面遺跡〝ダロス〟が突如起動する……。

世界初のOVAとして有名な作品で、原作は鳥海永行。押井氏は全4話のうち、第2話と第3話の脚本・絵コンテ・演出、そして第4話のアクションシーンと絵コンテを担当。今これを見てみると、反政府活動に関する言葉が後の『犬狼伝説』と重なっていたりして面白い。またロボットや銃器の表現に押井氏の趣味を見る事が出来る。もっとも制作現場では、監督が鳥海氏と押井氏の2人いるような状態で、お互いに矛盾する指示を出し合ったりしてかなり混乱したそうだが。

バンダイビジュアルよりLDで発売されたが、現在生産終了、ヴィデオが販売中。

うる星やつら2　ビューティフル・ドリーマー

友引高校は翌日に控えた学園祭を前に、上を下への大騒ぎだった。あたるたちは喫茶店開店準備のため、泊まり込みで作業を行っていた。だが何日経っても、学園祭の当日は訪れる事無く〝学園祭前日〟という日が繰り返され、そして誰一人その事に気が付かない……。

押井氏自身が失敗作と認めた『オンリー・ユー』だが、（押井氏やスタッフにとっては非常に不可解ながら）原作者らの受けは良く、そして興行収入もまあまあだった。そしてもう一本作ろうという話が出来上がり、押井氏に復讐のチャンスが訪れたのである。

元々この映画は、監督は前作の〝成功〟から押井氏で行くということが決まっていたものの、脚本が誰になるかについてはかなりの紆余曲折があった（伊藤和典インタヴューの脚注参照）。だが結局押井氏が脚本もやることになったのである（実際には絵コンテから作業に入ったが）。

興行収入こそ前作とさほど変わらないものの、この作品は大きな衝撃を与えた。毎日繰り返される学園祭前日、廃墟の中の夢。押井守の妄想が映像化されたこの作品は（原作者や原作愛好家の受けは悪かったが）多くの作家に影響を与え、またそれまでアニメに見向きもしなかった映画評論家を引き付ける効果も得たのである。

この作品の後、押井氏はスタジオぴえろを退社、フリーとなる。

現在は東宝よりDVDが発売中。

紅い眼鏡



都々目紅一。凶悪犯罪に対抗するための通称〝ケルベロス〟部隊で、〝地獄の3人組〟の一人として犯罪者を震え上がらせた男である。

だが世論はケルベロスの行き過ぎた活動を責め、遂に部隊に解体命令が下される。そしてケルベロスはそれに対して反乱を起こした。〝ケルベロス騒乱〟である。

紅一は部隊の指導者的立場だった男で、反乱が鎮圧されると彼は国外へと逃亡した。その事件から3年後、彼は大きなトランクを持って日本へと帰ってきた。そしてかつての仲間と再会する。だがその紅一を、ケルベロスの残党狩りに執念を燃やす、公安の室戸文明が追う。

この作品の制作経緯の詳細は、後述のインタヴューにあるので省くが、本来は声優千葉繁氏のプロモーションヴィデオを作ろうという企画が膨れ上がり、やがて劇場公開にまで至ったものである。押井氏が川井憲次氏と出会ったのもこの作品においてである。映画の内容自体は「訳が判らん」とかなりの悪評が出たが。現在はDVD-BOX『押井守シネマ・トリロジー／初期実写作品集』に『紅い眼鏡』のDVDも含まれているので、そちらで鑑賞可能。

押井守シネマ・トリロジー／初期実写作品集
DVD（BCBJ-1519）20000円

とどのつまり…

未登録児童〝アリス〟を拾ってしまったアニメーター。未登録児童逃亡援助組織CATSと、未登録児童を発見捕獲する首都圏公安警察機構特殊武装警邏隊〝トランプ〟との戦闘。アリスとは何か、CATSとは何か、トランプとは何か？　そもそもそんな物は存在するのか？　何故戦う必要があるのか？　何が真実なのか、或いは全てが妄想なのだろうか？　アニメーターの武装蜂起が始まる。

原作は押井氏、作画は『うる星やつら』で作画を勤めたもりやまゆうじ氏によって、アニメージュに連載されたコミック作品。雰囲気的には『天使のたまご』と『ビューティフル・ドリーマー』と『迷宮物件』を掛け合わせたような感じで癖が強い。単行本も発売されたが現在絶版。今ではPDF化されたディジタル版をフランケン（http://www.franken.ne.jp/）でオンライン購入し、PC上で見る事が出来る（2004年に復刊）。

天使のたまご

水没した都市の中で。

少年は、大きな卵を持つ少女に出会った。少女はその卵から天使が孵ると信じて、懐にその卵を抱き続けていた。

押井守の芸術作品とも言うべきアニメーション。天野喜孝デザインのキャラクターや、聖書の物語に登場する舞台を背景とした世界の風景はまさしく芸術のようだが、しかし話の内容は「訳が判らん」「どこが面白いんだ」とごくごく一部を除いてとにかく悪評続きで、『紅い眼鏡』と連

続でこんな物を作ってしまった押井氏は「訳の判らん物を作る監督」というレッテルを貼られ、すっかり仕事が来なくなったという。

現在はパイオニアLDCよりDVDが発売中。

ルパンIII世

ぴえろを退社した押井氏は、一時期宮崎駿氏の所に転がり込んでいた。『カリオストロの城』で成功した宮崎氏の元に、もう一本ルパンを作ってくれという話がやってきたのだが、宮崎氏はもう自分でルパンをやる気は無かった。そしてこの話が来た時に、隣にいた押井氏にこの話を振ったのである。そして監督押井守の『ルパンIII世』が作られる事になった。



「ルパンに盗ませる物など一体何が残っているんだ?」カリオストロのあとという事でまずこの点が問われた。そして「本当はルパンという人物はいなかったんじゃないか」と、ルパンの存在を潰してしまおうという押井氏の妄想が再び膨れ上がり、やがて企画は進んでいく。文字通りそれは『ルパンIII世　完結編』となる作品になる筈だった。

筈だった。しかし押井氏の妄想はやっぱり「訳が判らん」と一蹴され、ドル箱の『ルパンIII世』を"完結"させたくないという企業側の意思もあって、結局この企画は潰えて日の目を見る事は無くなったのである。だがこのルパンで使われる筈だった様々なコンテンツは、後の『機動警察パトレイバー　劇場版』などの押井作品に散りばめられる事になる。

犬狼伝説

あの決定的な敗戦から××年——。

占領軍統治下の混迷からようやく抜け出し、国際社会への復帰を図るべく「高度経済成長」の名の下に強行された急速な経済再編成が、その実を結びつつある一方で、この国は多くの病根を抱えていた。

わけても強引な経済政策が生み出した失業者の群れと、その都市流入によるスラム化を温床として激増した組織的凶悪犯罪は、これに対処すべき自治体警察の能力を超え、深刻な社会不安を醸成していた。

自衛隊の内政への干渉を抑え、あわせて、国家警察への昇格を目論む自治警内部の動きを牽制すべく、政府は第三の道を選択する事になる。首都圏にその活動範囲を限定しつつ、独自の権限と強力な戦力を保有する国家公安委員会直属の実働部隊。首都圏治安警察機構、通称〈首都警〉の誕生である。

その迅速な機動力と強大な打撃力で、首都を舞台に治安の番人としての栄誉を独占し、第三の武装集団として急速に勢力を拡大した〈首都警〉。しかし当面の敵であった武装強盗や暴力団に代わり、組織された反政府勢力=都市ゲリラが台頭するに及んで状況は大きく転回する事になる。

様々な立法措置によって非合法化を余儀なくされた政治団体、わけても〈セクト〉と俗称される武装集団と〈首都警〉の中核を成す〈特機隊〉との闘争は苛烈をきわめ、時に市街戦の様相を呈する事もしばしばであり、激しい世論の指弾を浴びた。

峻厳な正義の守護者への賛辞は権力の走狗への呪詛に変わり、相対的安定-繁栄への期待に向けて流れ始めた世情の中で〈特機隊〉は急速にその孤立を深めつつあった。

強化服と重火器で武装し、〈ケルベロス〉の俗称で犯罪者たちを震えあがらせた特機隊の精鋭たちもその歴史的使命を終え、時代は彼らに新たな、そして最終的な役割を与えようとしていた。

『紅い眼鏡』の背景となった舞台設定を使用し、押井氏がシナリオを担当、そして藤原カムイ氏が作画したのがこのコミック作品『犬狼伝説』である。『紅い眼鏡』がケルベロス部隊解体後に起こった出来事であるのに対し、『犬狼伝説』はケルベロス部隊が存在していた頃、そして都々目紅一らが現役だった時代の話である。

このコミックは掲載誌の廃刊のための中断などの紆余曲折を経て、10年もの間隔を開けたあと『人狼』公開にあわせて再開（実際は『人狼』の公開は予定よりも大きく延びて、タイアップの効果も薄れたが）、"ケルベロス騒乱"までが描ききられる事になった。角川書店よりコミックが販売中（『犬狼伝説』及び『犬狼伝説　完結編』）。

トワイライトQ／迷宮物件FILE538

しがない私立探偵の私の元に舞い込んできた、謎の父と娘の2人家族の調査依頼。ぼろアパートに2人だけで住み、隣人もおらず、大家すらいない2人。この2人は何者なのか。調査していくうちに、私はこの件に次第にのめり込んでいくが……。

バンダイで『トワイライトQ』というシリーズ物のOVAとして始まった企画で、そのうちの第2話を押井氏が引き受けた。結論から言ってしまえばこれも「よく判らない話」と判断され、そしてシリーズは結局打ち切りとなり、全6話制作されるはずだったシリーズは2話だけになってしまった。

だがこの作品で押井氏は美術監督の小倉宏昌氏と出会い、そして写真家の樋上晴彦氏の写真が背景の素材として活用された。この技法は『パトレイバー劇場版』で昇華する事になる。

伊藤氏が脚本を担当した第1話「時の結び目」とセットになったLDが販売されたが、現在生産終了（ヴィデオが入手可能）。

機動警察パトレイバー



近未来の東京。ロボット工学の急速な発達により、一気に社会へと浸透した汎用ロボット、レイバー。土木工事から軍事用まで、ありとあらゆる分野へとレイバーは普及していった。

だがレイバーの普及は同時に"レイバー犯罪"と呼ばれる事件の発生を多発させる事になり、警視庁はこれに対処すべく、警視庁特車二課・パトロールレイバー中隊を創設。通称パトレイバーの誕生である。

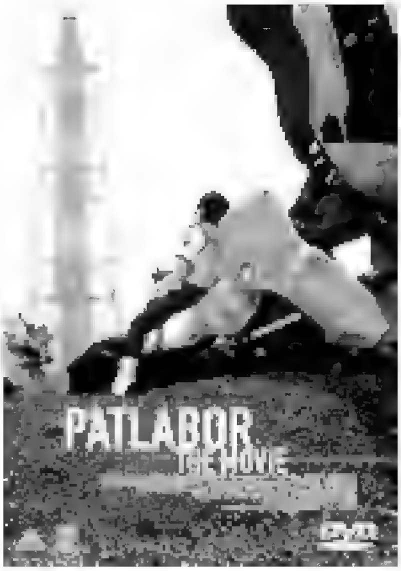
メディアミックスとして企画が始まったこの作品のOVAを作るにあたり、当初はOVA各話を別々の演出家に任せる予定だったが、やはり各話共通の監督を呼んだ方が良いという話になって、声がかかったのが押井氏。当初押井氏は「雇われ監督に徹する」と言っていたのだが……。

押井氏は初期OVA1～6話の監督を務めたが、初期OVA7話とTVシリーズ、後期OVAでは監督から身を引き（「逃げた」という説がある）、数話の脚本だけを書いている。どれもこれも本筋と絡まない、レイバーの出てこない番外話ばかりであった。

パッケージ写真は初期OVA『アーリーデイズ』のもの。現在初期OVA、TVシリーズ、後期OVAのDVDがそれぞれ発売中。また、パトレイバーのゲームは何種類か発売されているが、その中でメガドライブの『機動警察パトレイバー　～98式起動せよ～』（1992年）については、押井氏が監督を行っている。

機動警察パトレイバー　アーリーデイズ　1
DVD（BVBA-0481）117分　4800円
機動警察パトレイバー　アーリーデイズ　2
DVD（BVBA-0482）103分　4800円

機動警察パトレイバー劇場版



"バビロン・プロジェクト"という、東京湾を干拓することによって巨大な用地を確保しようとする計画が進む一方、都内ではレイバーの暴走事件が多発していた。特車二課の篠原遊馬は、暴走事件とレイバーの新OSとの関連性に気が付く。そして調査を続けるうちに、その新OSに仕掛けられたコンピューター・ウィルスと、それにより東京を破壊しようとする恐ろしい犯罪が浮かび上がった。姿が見えない犯罪者との戦い、そして特車二課の面々は、暴走の原因を破壊する為、東京湾の中心にある"方舟"へと出撃する。

パトレイバーのアニメは当初OVAだけで終わる筈であったが、プロデューサーの「劇場やろうぜ」という電話でこの企画は動き始めた。押井氏は乗り気では無かったようだが、「東京湾の真ん中にノアの方舟があったら……そういえば主人公の名前も野明だっけ……」と、聖書を絡めるという構想が生まれてそこからどっぷりはまっていく。

この作品は一般のアニメファンに再び押井氏の名前を印象付けた。しっかりしたアクションもあってキャラクターも立っているパトレイバーとしての作品でありつつ、押井味もたっぷりと含まれており、これで新たな押井マニアが多く生まれる事となった。当時としては珍しいコンピューター・ウィルス犯罪を物語に取り込み、それが聖書の暗号をなぞって展開される。そして描かれる東京という都市の明部と暗部。これらが単なる"アニメ映画"から"一本の映画"へと作品を押し上げるのに寄与し、押井守の名を一気にメジャーにした。またこの作品以降、押井氏の全ての劇場アニメ作品はプロダクションI.Gで制作されることになる。バンダイビジュアルよりDVDが発売中。

機動警察パトレイバー劇場版
DVD（BCBA-0505）　104分　9800円

御先祖様万々歳！

ごく典型的な都市型核家族の、息子犬丸、母多美子、父甲子国の四方田家。そこに未来からやってきた、四方田犬丸の孫と称する、四方田麿子という少女が現れた。麿子の家庭への乱入に多美子は家を出る。その一方で多美子は私立探偵の多々良伴内を雇い、麿子の正体を探る。他方、犬丸、甲子国、麿子の元にはタイムパトロールと称する室戸文明が現れ、犬丸と麿子は甲子国を捨てて逃走。家庭崩壊への道を歩んでゆく。

四方田麿子とは何者なのか？　四方田家の運命は？　衝撃の終幕は？

「スタジオぴえろの10周年記念作品を作ってくれ」という話で押井氏にお呼びがかかった。全6巻のOVAで『機動警察パトレイバー劇場版』と同時期に制作された作品。押井氏が脚本と監督を行っている。

この作品は押井氏によると『裏うる星やつら』だそうで、「諸星家に押し掛け女房でやってきた『うる星やつら』のラムが詐欺師だったら？」という妄想から始まっているそうである。ある日突然少女が家庭内に入り込み、そして家庭は崩壊してゆく。

この作品の極めて大きな特徴は、アニメで舞台劇を行っているという事である。例えばカメラ方向は殆ど前からに固定、カット数は非常に少なく、一方で一つ一つのカットが異常に長い。そして台詞は長回しで効果音も特徴的である（これについては千葉繁インタヴューを見られたい）。OVAが制作された後、これの内容を劇場用に再編集した『MAROKO 麿子』というものも出ているが、こちらは犬丸中心の視点で描かれ、犬丸不在の場面で行われた種明かしがばっさりカットされている。

現在はOVA6話と『MAROKO 麿子』が一緒になったDVD-BOX、そして単巻のDVDがそれぞれSPOから発売されている。

サンサーラ・ナーガ

竜と共に人が生まれ、竜と共に人が生きる世界。

「竜はどこから来て、どこへいくんだろう……。

そもそも、竜使いとは……竜とは、一体何なのだろう？」

少年は竜使いとして、崩壊してゆく世界の中で、竜と共に旅に出る。

押井守・伊藤和典のコンビが送り出したロールプレイングゲーム。主人公自身が成長する代わりに、竜を育てて強くしながら旅を続けていくのが特徴で、またインド神話的な独自の世界観を作り出している。キャラクターデザインには漫画家の桜玉吉氏を迎え、音楽は川井憲次氏。また『パトレイバー2』のスタッフを引き込んでのプロモーションアニメも作成されている。

1がFC、2がSFCで発売された。またゲームボーイアドバンスで、1と2のカップリング版『サンサーラ・ナーガ　1×2』がビクターより発売中。

ケルベロス　地獄の番犬

ケルベロス騒乱から3年。あの出来事も時間と共に色褪せ、薄れ、人々の記憶から消え去りつつあった。そのころ一人の男が刑務所から出てきた。男の名前は乾。元特機隊の乾は、ケルベロス騒乱の後に投降、逮捕され、服役していた者の一人である。乾は出所すると、一人の男の足取りを辿り、台湾へと飛んだ。そして台北でその男としばらく一緒に暮らしていたという唐密（タンミー）という少女に出会い、彼女と共に、目的の男を探す為台湾を漂泊する。

乾はその男を見つけてどうするつもりだろうか。銃を向けるのか、或いはあの時の質問をもう一度問うのか。だが乾がその男を探す理由は結局の所一つ、乾が主人を求める犬だからである。

求める男の名前は都々目紅一。ケルベロス騒乱で唯一国外逃亡を果たした男。

しかし紅一を探すのは乾達だけではなかった。ケルベロスの最後の一匹を狩るため、日本の公安が乾達を追跡していたのである。乾は紅一の強化装甲服"プロテクトギア"を奪うと、一人戦いの中に走っていった。自分の信じる主人のために。

この映画、はっきり言ってしまって評判は宜しくない（大赤字を出したそうだが）。押井ファンの中でも評判は芳しくないのである。予告編を見るとプロテクトギアを着た男達が重火器を振り回す大アクション映画のように見えるが、しかし劇中の大半の時間は、川井憲次氏の音楽をバックに乾と唐密が台湾を放浪するシーンである。押井氏は台湾に日本の60年代頃の風景を重ねているのだというが、若造の私にそれが評価できよう筈も無い。その長いシーンは、殆ど音楽観賞映画という感じになってしまっている。確かに情緒はあるのだが。

だが最後の銃撃戦のシーンは凄まじい。私はかつてこれほど震えが来るような素晴らしい演出の銃撃戦シーンを見た事は無かった。プロテクトギアを着た乾がMG42を掃射したり（原作では特機の銃はMG34になっている）、他にもマニアックな銃が出てきてガンマニアにはたまらない。

ところでこの作品はLDでは『Stray Dog』という、黒澤明の『野良犬』に因んだタイトルが付けられている。現在この映画はDVD-BOX『押井守シネマ・トリロジー／初期実写作品集』に含まれているのでそこから鑑賞可能。

ドラゴン・リトリーバー　西武新宿戦線異状なし

世界で最もそんな事が起こる筈が無いと考えられていた国、日本でクーデターが発生した。叛乱軍は東京、横浜、船橋、大宮、千葉、横須賀付近を制圧するが、政府軍との戦闘は1週間程度で双方とも弾薬を消耗し尽くしたためにほぼ終わった。そして日本のど真ん中に分断国家が形成されたのである。

そんな中、静岡の高校に通う丸輪零は〝革命政府〟のオルグの誘いを受け、今までの生活を捨て義勇兵として〝解放区〟へと向かう。戦車兵に憧れる零は独立第3戦闘工作連隊第58戦車回収小隊へと配属された。

だが、そこに待っていたのは正体不明の3人の男と形式不明の装甲回収車が1両のみであった。更にこの3人はバタ屋の上にヤミ屋であり、様々な品物を〝回収〟してはブラックマーケットに横流しし、希少な食料品の暴飲暴食に明け暮れていたのである。こうして零の〝革命の戦士〟としての生活が始まった。

だがそんな生活も長く続かず、警務隊に捕らえられる羽目となった零達。そしてその前に現れた謎の女は、解放区の外から〝ある物〟を回収してくるという秘密任務を言い渡した。

原作押井守、作画大野安之（おおのやすゆき）のコミック作品。〝内乱〟というのは学生運動家でもあった押井氏の作品中によく現れるテーマであり、一種の押井氏の願望とも言える。そして戦車兵としての生活、戦争によって隣人のいない、小隊の人間だけの廃墟の中での生活と、これも押井氏の妄想の具現化である。

押井氏が自分自身を主人公の丸輪零に見立てているのは間違いない。単純だった少年が、現実や大人達から教えを受けるという、押井氏自身の成長日記とも言えるのである。

犬本4号で、押井氏にはこの作品について色々語って頂いた。また5号には、大野安之氏のインタヴューを掲載している。

トーキング・ヘッド

大作アニメーション『トーキング・ヘッド』は公開を2ヶ月後に控えていた。しかしその監督の丸輪零は失踪、スタジオ〝八百馬力〟は監督行方不明のまま、色も絵もキャラクターもコンテもシナリオの初稿すら無い状態で放置されていた。その状況を打開すべく送られてきたのが、渡り演出家の《私》である。

《私》はどんな監督のどんな作風でも模倣し、作品をその監督の物として捏造するという〝渡り演出家〟であった。その《私》の所に、『トーキング・ヘッド』を完成せよとの依頼が舞い込んできたのである。

前任者の監督は、一体どんな作品を作ろうとしていたのか？　《私》はそれを明らかにすべくスタッフへの聞き込みから開始する。だが『トーキング・ヘッド』のスタッフが何者かの手により次々と非業の死を遂げていったのだ。犯人の狙いは？　作品は完成するのか？

「不条理、ここに極まれり」という作品である。アニメスタジオ内部で繰り広げられる連続殺人事件。こう聞くとサスペンスタッチの物を想像されるだろうが、実際は全く違う。謎のオブジェが立ち並ぶ〝劇場〟で、登場人物がひたすら、ただひたすら映画について語りまくるのだ。これは正しく映画評論映画、〝映画を語る映画〟なのである。評論と言っても何か特定の作品について語っているのではない。映画（或いはアニメ）について歴史、表現、演出などといった事がとうとうと、しかし極めてエキサイティングに語られる。映画やアニメが好きな人間なら是非見ておくべき映画である。作中に、〝伊藤和麿〟〝河合拳〟といった実在する人物の名前のパロディが多数使われているのも面白い。

さてこの映画、予算5000万円で作られた映画だが、その低予算を逆手に取ったような演出が使われている。撮影は全て、『紅い眼鏡』にも使われた映画館の中に、演劇の舞台のようなセットを構築して行われた。その狭い舞台で繰り広げられる悲劇、喜劇。そして延々とどこまでも語られる「映画について」。この〝映画〟を見る時には、十分に頭をほぐしてから観る事をお勧めする。現在はDVD　BOX『押井守シネマ・トリロジー／初期実写作品集』に『トーキング・ヘッド』のDVDも含まれているのでそこから鑑賞可能。

機動警察パトレイバー2 THE MOVIE



あれから3年。かつてのメンバーは各所に転属となり、すっかり面子の変わった特車二課。だが南雲と後藤は小隊長として埋め立て地に残っていた。

その頃、1発のミサイルが東京を大混乱に陥れた。横浜ベイブリッジが破壊されたのだ。そしてそれが自衛隊機の爆撃により行われたという報道があらゆる憶測を引き起こす。更に三沢基地から、存在しないはずの自衛隊爆撃機編隊が首都圏に侵入し、要撃機が離陸するという幻のスクランブル事件が事態を更に混乱させる。一方警視庁はこれに乗じて勢力を拡大しようと自衛隊への介入を目論み、自衛隊は態度を硬化させる。

そんな中に一人の男が特車二課を訪ねた。荒川茂樹と名乗った男は後藤と南雲の前で、今回の事件の首謀者だという一人の男の資料を取り出した。すると南雲は幽霊を見たかのように愕然となった。その男は柘植行人。かつて南雲の上司であり、PKO隊員としてカンボジアに派遣され、交戦規則に縛られて自分の部隊を壊滅させたあと行方不明となっていた男である。

厳戒態勢に入る東京。後藤は荒川と協力して柘植の行き先を追う。そして南雲の元に入った一本の電話……。

そして遂にある夜明け、3機の攻撃ヘリが東京の空を跳梁し、破壊の旋風を振りまく。二課を壊滅された後藤は柘植の潜伏する場所へと突入するため、最も信頼出来る部下を呼び集める事にした。泉、篠原、太田、進士、山崎。特車二課第二小隊最後の出撃が始まる。

『パトレイバー』を映画として完結させるべく作られたこの作品。「アニメファンへのファンサービスをするつもりはないが、映画ファンへのファンサービスはする」とは押井氏の方針であり、その姿勢はこの作品にも貫かれている。

作中にはメカアクションは殆ど登場せず、今までのパトレイバーの若いキャラクターは背景に押しやられ、中年キャラが思い切り前面に出ている。そのため従来のパトレイバーファンからは「これはパトレイバーではない」という批判が多く上がった。

だが物語はとても濃密である。PKO問題、テロリズム、クーデター、そして押井守の戦争論。「首都を舞台に、戦争状態を引き起こす」それがアニメーションで行われているのがこの作品である。

また押井守本人によるノヴェライズとして『機動警察パトレイバー TOKYO WAR』が出版された。この作中では野明や遊馬といったキャラのエピソードが追加され、押井守の戦争論も更に深く語られている。

機動警察パトレイバー2 THE MOVIE
DVD（BCBA　0506）　118分　9800円

セラフィム　2億6661万3336の翼

21世紀初頭、ユーラシア大陸では〝天使病〟と呼ばれる奇病が流行していた。この病気に感染した患者は幻覚を見るようになり、背中が変形して羽のようなこぶが生えてくる奇病。

この奇病の原因を突き止めるため、一人の男と一人の少女、そして一匹の犬がタクラマカン砂漠へと向かう。

原作押井守のコミック作品。作画を担当したのは、『パトレイバー2』でレイアウトを担当し、後に『PERFECT BLUE』『千年女優』の監督を務める事になる今敏氏。「とにかく絵が上手いから」という事で押井氏がプッシュしたそうだ。そしてこの漫画は月刊アニメージュで連載が開始されるが、物語途中で休載、後に出版される単行本で続きが掲載される……筈だったが、『セラフィム』の単行本は今もこうして影も形も見る事は出来ず、恐らく永遠に日の目を見る事は無いであろう（別の人物による作品でなら可能性は無いとは言えないが）。この作品での押井氏のクレジットは最初〝原作〟だったが、途中から〝原案〟に変わってしまってい

る。作画を担当した今敏氏のホームページ(http://www.parkcity.ne.jp/~s-kon/)の記述によると、今氏が好き勝手やっているうちに押井氏が逃げてしまったらしい。そしてこの作品で使われる筈だったセンテンスの多くが、後の『G.R.M.』に受け継がれているそうだ。

この作品に登場する〝主要人物〟のうち一人はなんと押井氏の愛犬の犬種バセットハウンド。その犬が〝ガスパル〟という、イエスが生まれた時に贈り物を捧げた三博士のうちの一人の名を与えられているのである。

GHOST IN THE SHELL／攻殻機動隊

近未来。草薙素子は公安九課、通称〝攻殻機動隊〟のエージェントとして、公安活動から暗殺までをこなす凄腕のサイボーグである。しかし半分機械と化した自分の存在に疑問を感じる日々が続いていた。

一方、世間では〝人形使い〟というハッカーが出没して、九課はそれを追っていた。人形使いは不特定多数の人間の電脳に進入し、それらを手足のように操って政府の外交交渉の妨害工作を行おうとしていた。九課は工作の阻止には成功するが、人形使いを捕らえる事には失敗してしまう。

だが後日、交通事故の被害者として九課のラボに持ち込まれたサイボーグの義体の電脳の中に、その人形使いが入り込んでいたのだ。そして人形使いは自らを「情報の海で発生した生命体」と称し、亡命を希望する。だがその時九課が何者かの襲撃を受け、人形使いの義体が持ち去られてしまった。そして素子達はその跡を追うが……。

元来は士郎正宗原作のコミック作品だが、これの劇場アニメ化を行うにあたって、その監督に選ばれたのが押井守である。

この映画は日・米・英の同時公開で行われたのだが、公開当時は日本での興行収入も今一つ振るわず、日本のマスコミはどちらかというと〝世界の大友克洋〟の劇場作品『MEMORIES』の方に向いていた。だがアメリカのビルボードという雑誌のヒットチャートで、『攻殻機動隊』のヴィデオセールスがトップとなる。元々このアニメは海外市場を睨んで制作され、川井憲次によるエンディング音楽を、アイルランド出身のロックバンドU2と、イングランド出身のブライア・イーノが組んだPASSENGERSというユニットの曲に差し替えた物がヴィデオに使われたりしていた。

このビルボードトップという記録は、実写・アニメ・映画を問わずあらゆる映像ソフトの売り上げの中でトップになったという事であり、今までの日本のどの映画も達成した事の無い記録であった。すると途端にマスコミは「アメリカでトップ」「世界の押井守」と一斉に持ち上げ始めたのである。

内容的には、押井守の映画というよりは、かなり原作者の士郎正宗の世界に近い。

現在バンダイビジュアルよりDVDが発売中。

G.R.M. ～ガルム戦記～

ガルム(Garm)とは、北欧神話に登場する、霧と氷と闇の世界ニフルヘイムにあるヘルの館〝エーリューズニル〟の番犬の名である。ガルムは神々の黄昏ラグナロクの際にミッドガルドに飛び出し、戦神テュールと戦い相討ちになったと言われている。

『攻殻機動隊』で波に乗った押井氏が挑んだのがこの超大作であった。制作費24億円をかけ、アニメ、実写、CG、特撮といったあらゆる技法をディジタルで融合させるという壮大な試みであった。例えば実写で俳優の演技を撮り、それをアニメーターが更にアクションを加工し、それに特撮素材のエフェクトを合成し、最後にCGで合成を行うといった具合に。脚本は伊藤和典氏が担当。

遠大な計画であったが話が進むうちに予算は次第に縮小、遂に〝凍結〟の憂き目にあってしまう。その時に作られたプロモーション映像と、またこの企画の副産物として制作された、実験的な『実写版パトレイバー』の画像のみが何度か公開されている。パイロットフィルムの音楽も川井憲次氏で、ケルト語を使ったコーラスが実に印象的だったのだが。

押井氏はまだこの企画を諦めず、いつの日かこの作品を完成させる時を待ち続けているようだ。

人狼　JIN-ROH



首都圏治安警察機構特殊機甲大隊前衛隊員・伏一貴。彼は反政府ゲリラの掃討作戦中に、一人の少女に遭遇する。少女は爆弾を抱えているが伏は撃つのを躊躇い、少女は自爆してしまった。

伏はその責任を追及され、首都警養成校の再教育課程に送られる事になる。そして伏が自爆した少女の墓地に赴くと、そこにはあの少女と非常によく似た少女が立っていた。死んだ少女である七生の姉、圭である。

圭は伏を責める事は全くせず、やがて二人は心を通じ合わせるようになる。密会を重ねる彼らだが、その背後では特機隊潰しを画策する首都警公安部の策謀が動き、彼らを運命の奔流の中へ投げ込む事になる。

押井氏が『攻殻機動隊』の企画の打ち合わせを受けた時、押井氏の鞄の中に入っていたが結局外に出なかった企画がある。それが『犬狼伝説』アニメ化の企画だった。

当初はコミックの話をそのままに、OVAとして制作する予定であった。そして『攻殻機動隊』の制作が軌道に乗ってくると、再びこの話が再び持ち上がり、「どうせ作るなら劇場版にしよう」という話になった。

だが当時まだ押井氏は『攻殻機動隊』の作業の途中であったし、またI.G側の「新しい人材を育成したい」という考えから、この作品の監督をI.Gの新人監督が行う事になった。その監督を引き受けることになったのが、『攻殻』で作画監督を行っていた、沖浦啓之氏である。こうして原作・脚本押井守、そして監督は新人の沖浦啓之という映画『人狼』が作られる事になった。

アニメの制作がディジタル処理で行われ、セルが現場から消えていく状況の中で、この作品は殆どをアナログのセルに描く形で作られたことから「最後のアナログ大作」として評判になった。こうして間違いなく押井味の脚本を残しつつ、職人監督沖浦啓之による、それまでの押井作品とは違うアプローチのアニメーションが作られた。

人狼　JIN-ROH
DVD（BCBA-0823）　99分　4800円

BLOOD　獣たちの夜

1969年。安保運動、学生闘争の嵐が吹き荒れていた時代である。そしてある高校生の三輪零もその〝政治闘争〟に首を突っ込んでいた。そしてある日参加したデモが機動隊によって蹴散らされ、零は這々の体で逃げ出す。その時彼は目撃した。血まみれの〝何か〟の死体を片付ける、一人の男、そして日本刀を持った少女。その直後に零は気を失い、血まみれになって倒れている所を警察に発見され、傷害の容疑で逮捕される。だが何の死体も被害者も現れず、血痕が人間の物ではないという調査結果により零は釈放されたが、しかし家に帰り着いた零を別の刑事が待っていた。

そして明らかになる、血を抜かれた死体という猟奇殺人。それに巻き込まれていく零。そして浮かび上がってくる、人間の歴史の裏の、吸血鬼の物語。

押井氏がプロダクションI.Gで、希望者数人を集めて演出や企画立案のノウハウについての講義を行っていた事がある。これはいつからか〝押井塾〟と呼ばれ、そこから生まれたのが『BLOOD』の企画である。『BLOOD』は複数のメディア、複数の時代によって描かれる物語で、

その共通項は吸血鬼と、そしてその吸血鬼を追う小夜という少女であり、逆に言えば共通の点はそれしか無い。『ＢＬＯＯＤ』の劇場用アニメーションは北久保弘之監督によってアニメ化され、またＰＳ２のゲームとして発売されたり、コミックになって掲載されたりしている。

それらの中では押井氏のクレジットは〝企画協力〟となっており、実作業には殆ど加わっていない。だが押井氏が直接執筆した小説版の『ＢＬＯＯＤ』があり、それが『獣たちの夜』である。

押井氏はこの作品に自身の体験を重ねている。学生時代の押井氏の学生運動の経験や、押井氏の当時の生活などが〝零〟（これは押井氏が使っていたペンネームでもある）というキャラクターの体験という形で描かれている。

ハードカバーと文庫で富士見書房より発売中。

アヴァロン



〝アヴァロン〟。アーサー王伝説で、最後の戦いに倒れたアーサーが運ばれたという島、英雄の魂が眠る場所……。

〝アヴァロン〟とは、近未来の戦闘体感ゲームの名前である。ヴァーチャルリアリティを駆使し、プレイヤーはその世界に入り込んで〝パーティー〟というティームを作り、そして銃を持って敵と戦う。そのリアリティ、迫力、そして勝つと賞金が貰えるというシステムから人々はこれに熱狂する。だがこのゲームは時には〝未帰還者〟と呼ばれる廃人を作り出す事もあり得る、非合法化された過激なゲームだった。

アッシュは、かつて最強と謳われたパーティー〝ウィザード〟の戦士（ファイター）だったが、〝ウィザード〟が解散を遂げて以来、パーティーを組まずに単独（ソロ）でアヴァロンに挑戦し続けている凄腕だった。アヴァロンでの戦い、そして愛犬の待つ自室。それがアッシュの全てだった。

だがそれに変化が訪れる。ある時リプレイに現れた司教（ビショップ）、その男はアッシュの戦法を使い、しかもアッシュより早いクリアタイムを上げていたのだ。挑発されたと受け止めたアッシュは、そのビショップの情報を探る。しかし何の手掛かりも得られない。

アヴァロン端末（ターミナル）からの帰り道、アッシュはある男と再会した。かつてのウィザードの一員で、そのパーティーの盗賊（シーフ）だった男、スタンナである。彼はウィザードのリーダーであった、マーフィーの事を話した。マーフィーもパーティー解散後ソロでプレイしていたが、クラスＡに潜む〝ゴースト〟を追いかけてそのまま戻らず、〝ロスト〟して廃人に成り果てたという。アッシュはマーフィーが収容されている病院を訪れ、かつてのリーダーと再会した。病院のベッドで寝たまま、物言わぬ彼と。

マーフィーが追っていた〝ゴースト〟とは一体何だったのか？　アッシュは更に調査を進めるが、すると〝九姉妹〟を名乗る者からのメッセージが届いた。「廃墟Ｃ66にて待つ」。

九姉妹とは即ちモーガン・ル・フェを指す言葉であり、アヴァロンのシステムを構築したと呼ばれている者である。

ビショップの正体は？　マーフィーが追っていたものとは？　クラスＡを越えるクラスＳＡは存在するのか？

『Ｇ.Ｒ.Ｍ.』で挫折を経験した押井氏が挑んだのがこの作品。全編ポーランドでロケを行い、キャストも全員ポーランド人、現地に行った日本人スタッフも僅か10人であとのスタッフはポーランド人という異色作である。国外で撮ったというだけあって本物の銃器、戦車、攻撃ヘリがばかばか出てくる。

そしてその映像素材を日本に持ち帰り、『Ｇ.Ｒ.Ｍ.』の実験段階で培われた技術を用いて、様々なディジタルエフェクトをかけ、押井氏の頭の中にだけ存在していた映像が作り出されたのである。そして川井憲次作曲の音楽がフルオーケストラで演奏されるというのも大きな見所の一つ。

内容は、かつて押井氏が散々はまったというゲームの『ウィザードリィ』をモチーフとしている。「ゲームの映画はあったが、ゲームのプレイヤーの映画は無かった」という押井氏が挑んだ、ゲームのプレイヤーを主人公にした物語である。

また押井氏の小説版アヴァロン『灰色の貴婦人』が発売中（メディアファクトリーより）。内容は小説オリジナルで、こちらは銃器に関する押井氏の趣味が現れている。

アヴァロン　通常版
ＤＶＤ（ＢＣＢＪ　０８６７）本編106分　４８００円

ミニパト

アニメ作品、『機動警察パトレイバー』。レイバーという汎用ロボットの発達した〝近未来〟。

しかし、この『パトレイバー』の設定とは実際には一体どういう物だろう？　特車二課第二小隊のパトレイバー、篠原98式ＡＶ〝イングラム〟とは？　ロボットアニメの新たな分野の開拓に踏み出したこの『パトレイバー』、その設定の裏側を、ヘッドギアの一員であり、一作目と二作目の劇場作品の監督を務めた押井守が脚本を書き、愛憎を込めながら愛くるしい（？）ＳＤキャラクターに毒々しく語らせている。そしてパトレイバーのファンと自称する監督の神山健治氏、作画の西尾鉄也氏の手により、画面のあちこちに今までのパトレイバーシリーズの要素が詰め込まれた作品、それがこの『ミニパト』である。

まずこの作品を語るには、〝ジバクちゃん〟について語らなければならない。

ジバクちゃんとは、元来は『人狼』に登場する阿川七生というキャラクターであった。劇中冒頭で爆弾で自爆するのだが、それが人狼スタッフの間で〝ジバクちゃん〟と呼ばれるように





なった。

そしてプロダクションI.Gのホームページで、『人狼』作画監督の西尾鉄也氏がイラストエッセイ『週刊少年ひとおおかみ』を掲載していたのだが、その主人公（？）にして西尾氏の自画像代理のキャラ、それがジバクちゃんである。

さて、『人狼』のDVD化の企画の時に、このジバクちゃんをアニメ化しておまけ映像に付けようという話が出た。それで西尾氏も「やりましょう」という事になったのだが、それが西尾氏の知らないうちにいつの間にか『パトレイバー』の企画になってしまっていた。

そこで西尾氏が監督として指名したのが、『人狼』で演出を担当した神山健治氏。そして「『パトレイバー』のパロディをやるなら、『パトレイバー』に関わっていた人間を引っ張ってこないと」ということで引っ張られてきたのが、「一番I.Gの近くにいた」押井氏である。

そんな訳で押井氏は『ミニパト』の脚本を書く事になったのだが、そこで押井氏のアイディアによる新しい表現技法が使用された。言葉のみで説明するのは非常に難しいのだが、画用紙に絵を描いて、それを割り箸などに貼り付けて手で動かす人形劇のような物を見た事があるだろう。『ミニパト』ではそれをCGを使用したフル3Dで再現し、ぱたぱたと絵が回転しながら話が進むのである。そして脚本自体は押井氏の、『パトレイバー』の設定に対する毒に満ちたセルフツッコミなどが満載である。

ミニパト
DVD（BCBA-1232）本編33分　5000円

攻殻機動隊STAND ALONE COMPLEX

西暦2030年、人々はキーボードなどの端末を使わず電脳を介して直接ネットに接続し、そこから直接情報を交換できるようになった。そして多くの人々が体の様々な部分を機械化、〝サイボーグ〟として社会に浸透していた。

そのように高度に機械化、情報化された社会の中、同時に特殊化した犯罪や諜報戦に対処するために組織されたのが、内務省直属の特殊部隊である公安九課、通称〝攻殻機動隊〟である。

もし草薙素子が人形使いと出会わず、公安九課に残り続けたら？　そのようなパラレルワールドで展開される、士郎正宗の攻殻とも、押井守の攻殻とも違う第3の攻殻機動隊。人々が電脳というネットワークで繋がっている社会の中、ネットワークと接続しない〝スタンドアローン〟が新たな社会現象となる時代、それを描いたのがこのSTAND ALONE COMPLEXである。

最初に書くが、この作品には押井氏は全く関わっていない。だが『ミニパト』で監督を務めた、押井塾出身の神山健治氏が監督を行なった、劇場版の『攻殻機動隊』から派生したスピンオフ作品である。

全26話のTVシリーズ作品として制作されたもので、通常のTVシリーズ用アニメ作品の約2倍である8億円という予算がかけられており、そして何よりも、大量の伏線を張り巡らせてある濃密な脚本が最大の特徴である。原作コミックや押井劇場版の〝人形使い〟が出ない代わりに、シリーズには〝笑い男〟と呼ばれる新たな敵役が登場し、公安九課の面々を翻弄する。

現在スパイパーフェクTV！のペイ・パー・ビュー方式で放映中、またDVDがバンダイビジュアルより順次発売中。編者はすっかりこの作品に魅せられたというのもあり、今後も野良犬の塒及び『犬からの手紙』ではこの作品を取り上げていきたい。

KILLERS .50 Woman

一人の女が大きな荷物を引っ張り、コンビニで大量の食料を買い込んだ。そして高層ビルの無人の一室へと入り込む。彼女の荷物は50口径の特大狙撃銃〝リサーチアーマメント・インダストリーズ・モデル500〟。彼女はそれを組み立て、そしてコンビニで買ってきた食料を食べながら標的を待つ。その標的とは、悪徳アニメプロデューサーの鈴木敏夫……。

ミリタリー雑誌『Gun』で、『ガン・アクション・ムービー・コンペティション（ガンコン）』というアマチュアのガンアクション映画コンテストが行われている。そしてそこで優秀賞を取った二人、河田秀二・辻本貴則の両氏をプロデヴューさせようという話が出た。そしてそれを実現するために、ガンコンの審査員3人、きうちかずひろ、大川俊道、そして押井守が協力することになったのがこの映画の発端である。

5人とも上映時間は20分。撮影はデジタル・ヴィデオにて1週間以内に完了すること。予算は一人600万円（600万というのが公式の数字だが、押井氏は400万と発言したことがある）。そしてテーマは〝殺し屋〟で銃が出ること。それ以外は何でもあり……。こうして5人の監督によって作られたオムニバス形式の実写映画、それが〝KILLERS〟で、その中の押井氏のパートのタイトルが〝.50 Woman〟（ハーフ・ウーマン）である。

上記のような条件のため制約は多いのだが、それを逆手に取ったような押井演出が目を引く。予算の半額が注ぎ込まれたという、映画初登場のリサーチアーマメント・インダストリーズ・モデル500の質感、重量感、怪物感が素晴らしい。そして「やっぱり押井守の映画だ」という犬のモティーフも出てくる。

主演女優の仁乃唯は実はニューハーフ。これに関しては押井氏は、「銃を持って画になる女優は少ない。だが、重要なのは女に見えることであって、実際に女である必要はないということに気が付いた」と、彼女（？）の起用の理由を語っている。

また彼女の標的には、押井氏の古くからの友人（？）である、スタジオジブリの鈴木敏夫プロデューサー本人が実名で〝友情〟出演しており、これもまた見所だ。

イノセンス

押井守の『GHOST IN THE SHELL 攻殻機動隊』が公開されたのが95年。そして『G.R.M.』の頓挫と『アヴァロン』の公開を経た後、今となっては一体いつからなのかはっきりしないが、はるか以前（恐らく2000年頃）から「押井守がアニメの新作として『攻殻機動隊2』を作っている」という噂が流れていた。一切公式発表の無いまま、何度か新聞や雑誌にも取り上げられ、そして押井氏自身も、「もうみんな知ってるから隠す意味無いんだけど、皆さんの想像通りのもの作ってます」と、押井氏も仄めかしていた。

しかし本当にこの話が確認されるまでには随分時間がかかった。一方その間に別の押井守（脚本）作品である『ミニパト』や、『攻殻機動隊』は『攻殻機動隊』だが神山健治監督作品の『攻殻機動隊STAND ALONE COMPLEX』などが発表され、（これらはこれらで良い作品だが）〝押井守の『攻殻機動隊2』〟を待つ人々は何度も肩すかしを食った。そしてやっと出てきた名前が、『イノセンス』である。日本でのタイトルには『攻殻機動隊』も『GHOST IN THE SHELL』の文字もないが、間違いなく『攻殻』の続編にあたる。

内容的には、主人公はバトーとなり、トグサとの相棒ムーヴィー形式になるという事だ。そしてバトーがどういう形で素子と再会するか、そこがポイントとなる。今回の重要なテーマは〝人形〟。キャッチコピーは「肉体を持たずに人は人を愛せるのか。人と機械の境界が曖昧になった未来の男と女を押井守が描く！」。今回の脚本は、押井氏自らが書いており、またスタジオジブリの鈴木敏夫氏がプロデュース面で協力しているのも特徴である。公開は2004年春で東宝系の予定。



沖浦啓之インタヴュー　1



北海道夕張市。かつては炭鉱の町として栄えていたが、その炭鉱が閉じられて以来は過疎の一途を辿っていた。そしてそんな所の町興しにと、あの〝ふるさと創生一億円[1]〟の資金を使って催されるようになったのが、ゆうばり国際ファンタスティック映画祭[2]である。毎年2月頃に数日間に渡って、世界各国の色々な映画が町のあちこちの会場で公開されるのだ。そして過去には押井守監督の実写映画『ケルベロス　地獄の番犬』が公開された事もあった[3]。

２０００年2月19日、そのある意味因縁の土地の、小雪のぱらついていたその日に遂に、世界中の映画祭を野良犬のように放浪し続けた『人狼』の、日本の一般観客への初めての公開が行われる事になった。映画の完成から約1年半待たされる事になった我々が、遂にその〝幻の映画〟を鑑賞する事が出来るのだ。入場前の会場には列が出来、上映されスタッフロールが終わると拍手が鳴り響いた。それから監督の沖浦啓之氏が紹介されてステージに登り、映画の余韻を味わっていた観客の質問に答えていった。そしてそれも終わって人々が退出しようとするロビーで私は、ＴＶカメラをまわす報道関係者やアナウンサーのインタヴューに答える人々の奥、廊下の片隅でファンに捕まって、一人一人に丁寧にイラスト付きのサインを行っている沖浦氏の姿を発見する事になる。

翌2月20日。我々は夕張市の中心にあって映画祭の会場の一つにもなっており、関係者や監督が泊まっているというホテル・シューパロ一階の喫茶店で一人の男を待っていた。彼はエレベーターから降りると、他の映画祭関係者の人に挨拶しながらこちらへとやって来た。沖浦啓之その人である。

都々目　日本での一般の初公開おめでとうございます。

沖　浦　ありがとうございます。

都々目　やっと日本で公開する事が出来たという事ですが、完成から随分長かったのでやきもきしていたんじゃないですか？

沖　浦　そうですね、確かに1年半近く完成してから経っているんで。

都々目　公開前にあちこち雑誌だとかでインタヴューを受けられていましたけど、やはり公開前にそういうインタヴューが来て、一方公開は延びて延びてというのはストレスもたまったのでは無いでしょうか。

沖　浦　そうですね、その期間仕事が出来ないので（笑）非常に困ったというのが。

都々目　仕事が出来ないといえば、あちこちの映画祭に参加するために世界各地に行かれていましたけど、何カ国くらい行かれたんですか。

沖　浦　ええと、6カ国、7回……。

都々目　それで、何か印象に残っている所とか国とかありますか。

沖　浦　国というか町自体というか、一番好きだったのはポルトガルで、ファンタスポルト[4]の行われたポルトという町ですね。

都々目　どういう所が？

沖　浦　ええと、寂れきっていて（笑）、日本人に合うなというか、何とも言えない郷愁を誘う所がじゃないですか。

都々目　どういう感じの街です？

沖　浦　とにかく古い、昔の、何世紀も前の建物が残っているような感じなんですけど、ただあまり活気が無くて、みんな商売しているのにやる気が無いんで、夕方になるととっとと店を閉めちゃうし、積極的に売ろうという態度はまるで無いし（笑）。経済的にも多分良い状態では無いという。多分そういうのに慣れちゃって、もうこういうペースなんだろうなというのが染み付いている感じでした。

都々目　だから映画祭をやっているんでしょうかね、夕張と同じように（笑）。

沖　浦　多分そういうのはあるかもしれませんね（笑）。

都々目　そのファンタスポルトで審査員特別賞を取られたそうですが、その時の評だとかはどういう感じでした？

沖　浦　あんまり判らなかったですね、そういうのは。別にインタヴューがある訳でもなし、まあオフィシャルな事では表彰式とか、割と派手なのがあったんですけど。それ以外は普段は他の国の映画関係の人とか監督さんとかとぶらぶらしてたり、色々映画祭主催の、町を紹介するツアーであるとか、ワイン工場見学とかそういうパーティーとか毎日何か一応催し物を決めてくれて、それに何となく行ってみんなと顔馴染みになってという感じで。それで別に映画を上映したときも、他の国に比べてむしろパッとしないぐらいな感じだったんで（笑）。

都々目　あとはカナダの方のファンタジア[5]ですか、そちらの方でアジア映画部門の2位ですが、カナダの方には行かれたんですか？

沖　浦　行ってないんです。

都々目　あとは韓国[6]と？

沖　浦　ベルリン[7]と……ベルギー[8]と、フランスのアヌシー[9]と、ＵＣＬＡでロス[10]。あとフランスの公開で、宣伝のために行ったというのがありますね。

都々目　その中で一番寂れていたポルトが印象に残っていると？

沖　浦　ええ、楽しかったですよ（笑）。

都々目　夕張は初めてですか？

沖　浦　ええ、初めてです。

都々目　夕張の印象は？

沖　浦　印象というほどまだあんまり、雪がこう降っていて歩けないんで（笑）。本当は歩くのが好きなんで、ぐるぐる歩きたいんですけど、中々そういう訳にもいかなくて。

都々目　まだ映画祭の途中ですけど、他に何か上映されていた映画を観に行かれました？

沖　浦　オープニングの、プロローグの『トイ・ストーリー2』[11]と、昨日デジタル・プレゼンテーション[12]と、その後『バンパイアハンターＤ』[13]を。だから、アニメしか見てないですね何だか（笑）[14]。

都々目　そちらの方の感想というのは？

沖　浦　『トイ・ストーリー』は面白かったです、というか1を観ていないんで何とも言えないんですけど、1の方がいいんじゃないかという人がいるけど、俺は2は面白かったと思う。

都々目　『バンパイアハンター』の方は？

沖　浦　『バンパイアハンター』も面白かったというか、凄い出来が良いんですけど、多分2〜3回とか観てやっと流れが判るというか。凄い展開が速くて山が多い。川尻さんはそ

この欄には、本文中の各種用語等についてのどうでもいい解説その他を記す。

1　竹下登首相（当時）によって、１９８８年度から開始された〝自ら考え自ら行う地域づくり事業〟。全国の過疎地域約３１００市町村に一億円ずつの交付金を散蒔いて、「その金で何かやってみろ」といういい加減で適当な政策。

2　http://yubarifanta.com/

3　観客席は大睡眠大会になったらしいが。

4　１９９９年2月26日〜3月6日。ポルトガルのポルトで開催。http://www.caleida.pt/fantasporto/99/i/

5　１９９９年7月23日〜8月15日。カナダのモントリオールで開催。http://www.fantasiafest.com/

6　ファンタ・アニ。１９９９年1月9日〜1月17日。韓国の釜山で開催。

7　ベルリン国際映画祭。１９９９年2月10日〜2月21日。ドイツのベルリンで開催。http://www.berlinale.de/

8　ブリュッセル国際ファンタジー映画祭。１９９９年3月12日〜3月27日。ベルギーのブリュッセルで開催。http://www.bifff.org/

9　アヌシー・インターナショナル・フィルムフェスティヴァル。１９９９年5月31日〜6月5日。フランスのアヌシーで開催。http://www.annecy.org/

10　ＵＣＬＡフィルム＆ヴィデオ・アーカイヴ。１９９９年5月8日〜6月1日。アメリカのロサンジェルスで開催。その時の様子はhttp://www.ex.org/4.4/14-event_jinroh.html に記載されている。

11　１９９９年アメリカ映画。1作目が、世界初のフルＣＧアニメーション長編映画として制作されたものの続編。監督ジョン・ラセター。日本での劇場公開に先んじて夕張で公開された。ジョン・ラセターは宮崎駿監督と知己で、『千と千尋の神隠し』の全米公開にも協力している。

12　ディジタル技術を使った短編映画やアニメーションの実験映像が上映されたプレゼンテーション。

13　２００１年に劇場公開された、菊地秀行原作小説のアニメ化作品。監督川尻義昭。

14　実は我々は既に『バンパイアハンターＤ』の会場で沖浦氏を目撃していた。人狼を観る前に『Ｄ』を観ようと我々が会場にいると、沖浦氏が我々の前を通り過ぎて行き、更に公開が終わった後の会場から市内に戻るバスの中でも一緒だったのである。その時は話し掛けはしなかったが。

ういう傾向がありますけど山場が多いんで、誰が今何をしたのか把握しないと付いて行けないというか。原作を知っている人なら判るのかなという感じです。

監督をやれと言われてもどうしたもんだか

都々目　では『人狼』ですが、今回はじめての監督という事ですけど、監督をやられての感想は？

沖　浦　えーと、何分随分前の事なんで、細かい事はあまり（笑）。まあ面白いという事で、いつもよりやる事が増えて、大変なのは大変なんですけど、ただ色々アニメーションを作る工程全てに携われるんで、そういう点が新鮮で面白かったですね。

都々目　それで今回押井さんの作った『犬狼伝説』の世界でやるという事になったんですが、『犬狼伝説』は押井さんの学生闘争とかそういう経験が入ってああいう世界になっている訳ですけど、沖浦さんはあの世界観についてはどう考えてます？

沖　浦　まあそれを大前提にしてああいう世界なんで、しょうがないと言えばしょうがない（笑）。漫画のコミックスの原作の時代設定とかをメインにしている訳ですけど、そこは動かせない所なんで、どうしても外せない部分を本編の内容とどういうふうにすり合わせていくか、バランスを付けていくかが難しそうだなと思いました、ただ時代設定みたいなものに関しては昭和30年代というのが非常に面白くて、スタッフの中でもそういうのが好きな人もいるんで、色々資料集めたりして、大変だけどそういう意味では時代設定という部分では面白かった。

都々目　『人狼』や、『ケルベロス』のシリーズの作品中に共通している、犬のような男とか犬のようにしか生きられなかった男とか、そういうテーマについての沖浦さんの考えはどうでしょう。

沖　浦　ああ、別に興味ないんで（笑）。それは、その中で自分なりに解釈出来る部分というのは拾えるけども、判らない所はもう出来ないと切っちゃってます。

都々目　押井さんの世界を引き受ける事になった時は、最初どう思いましたか。

沖　浦　「大変かなあ」というのはありましたね。ただ原作どおりにやる訳じゃないんで、そんなには……どうだったかなあ？（笑）でも、ちょっと辛そうだなというのはありましたね。

都々目　『人狼』の脚本を読んだ時の感想は？

沖　浦　「ああ、よく判らないな」（笑）

都々目　その「よく判らないもの」をやる事になった訳ですが、押井さんに脚本を「こんな感じにしてほしい」というふうに言ったんですよね？

沖　浦　うーんと、いや、してほしいというか、例えば簡単な箇条書きで「集団劇は止めてくれ」とか「ヒロインは出せ」とか、「主人公一人を追いかける話にして欲しい」とか、そういうこちらの希望を色々出して、そういうふうにやって欲しいと。

都々目　それで大体希望どおりの脚本になってきました？

沖　浦　そういう部分は凄く拾ってくれてたと思います、だからむしろ押井さんの方がかなり譲歩して押井さんなりに作ってくれた部分が多いと。その希望を呑んでくれた事で、俺がやらざるを得なくなったという。

都々目　何だか最初は腰が引けてたそうですが。

沖　浦　ええ（笑）。引けてたというか、当然普段はアニメーターをやってるし、絵を描いてるんで、そんないきなり（監督をやれと）言われてもどうしたもんだかってのが（笑）。

都々目　最初は企画がＯＶＡだったという話でしたけど。

沖　浦　ええ。

都々目　それですら既に躊躇していたっていうそうですが。

沖　浦　ええ、というか『犬狼伝説』のＯＶＡ化ですけどね、「つまんなそうだな」と（笑）。

都々目　『人狼』のキャラクターの中で特に好きなキャラだとか感情移入出来たキャラだとかそういうのは？

沖　浦　ああ……どうなんでしょうね。キャラクターはみんな好きですけど、甲乙付けがたい位に。僕が作った部分も西尾（鉄也）君が作った部分もみんな気に入ってるんですけど。ある意味では、例えば辺見とか、文明であるとか塔部であるとか、人物は脇役であるけれどもキャラクターを立てやすいキャラクターなんで、非常に使いやすい所で動いているというのはあるんですが。

　逆に良く考えると主人公というのが……何というのかな表現が難しいですが、最近のアニメーションって割と主人公ってあんまり関係無いじゃないですか、漫画原作で強烈な主人公であったら別だったりするけど、大体はこう優柔不断な、個性の無い男が主人公で、それを取り巻く女の子たちにストーリーを進められるっていうパターンで作っている。まあそれと比べるとしょうがないんだけど、そういう男の子から見て感情移入出来ないっていうそういった主人公たちが多い中で、まあ伏はちゃんと主人公になってるかなっていう所で。まあそれは受け取り方によると思うんだけど、自分の中ではなってるんじゃないかなと、気に入ってますから。

都々目　今回プロテクトギアを新しく沖浦さん自身でデザインされたという事ですけど、何か今までのプロテクトギアとは敢えて違う形にした、その辺の理由だとか新デザインのコンセプトがありましたら。

沖　浦　ああ、単純に（アニメにして）動かしやすいようにどうしようかっていう所で（笑）[15]。むしろ周りの『人狼』のメンバーでない他のアニメーターのお友達からは「全く変えちゃってもいいんじゃないの」とは結構言われたりもしたんですけど。俺としては別にそこまでする気は無くて、ギアはギアだからいいんじゃないのって思って。それでどういうふうに動かしやすくデザインするかなっていう所がまあ気にした所なんですけど。

都々目　やっぱりアニメーター出身の性っていうやつでしょうか。

沖　浦　そうですね、元のまま、出渕さん[16]のデザインのままでは多分……出渕さんのデザイン画を見た事は無いんですけど、多分動かせないだろうなって。

やるんだったら取り敢えずやれる所までやってみる

都々目　登場する銃器ですけど、例えばＭＧ42[17]の銃声は他の物とは違った物にしたいと言っていたとかって聞きましたが[18]、その辺の銃に対するこだわりだとかは。

沖　浦　いや、実はちんぷんかんぷんなんですけれども（笑）。こだわりというか、まあいわゆる邦画、日本の映画の中で出てきたりアニメーションの中で出てくる銃ってやっぱりまず存在が怪しかったりするじゃないですか、「お前なんで銃撃つの？」みたいな（笑）。「警官お前撃たんだろ」とか「撃ったらえらい事でしょ」とか、そういう部分の怪しさがまず設定にありすぎて、その後なんぼ撃ってもどうしょうも無いって。いくらカッコ良さげに見せてもしょうがないっていうのがあるんで、そういう部分はあの『ケルベロス』の世界とかでは大丈夫な気がするし、そういう土台があった上での表現なんですが。

　細かい所だと『攻殻機動隊』という作品で押井さんもかなり銃の部分で今までと違う表現という事にこだわられて、それである意味やっぱり上手くいっている所というのは継承したいと。んでまたこちらとしても新味は出したいというか、それ以上部分でプラスαしたいというんで、まあそれは作監の西尾君っていうのと相談したりして、彼が随分と頑張って描いてくれてたんですけど。銃の所なんかは結構西尾君が描いてます。割とＭＧは井上さん[19]が描いてくれて、他の普通のライフルだとか、モーゼルとか、そういうのは西尾君に頑張って貰って。それで薬莢の一つ一つまで全部追いかけて。1発ごとに全部コッキングレバー[20]が前後しているんだけど、

15　『モデルグラフィックス』2000年8月号で、押井氏がこの事について書いている。『人狼』版のギアのデザインは監督の沖浦君がやったんだけど「どうしますか？」っていうから、「どうしますもなにもどうせ作るのはお前なんだから、好きにやれば」って答えた。もちろんショルダーパッドとか腰当てとかは違うんだけど、なるべく左右対称にするとか、胸まわりは同じにしたいとかね、やっぱり動画として最低限このへんはなんとかしたいっていうところをいじったみたい。とにかく難物はこのマスクのチューブと弾帯。さすがに弾帯はアップのときはがんばって描いてたけど、バストサイズ以上は全部輪郭で済ましてたもんね。弾帯を動画でやってたら気が狂うからね。

16　出渕裕。『紅い眼鏡』『犬狼伝説』『ケルベロス　地獄の番犬』でのプロテクト・ギアのデザインを担当。『機動警察パトレイバー』『犬狼伝説』のメカデザインも行っている。押井氏からは「ブッちゃん」と呼ばれているが、『パトレイバー2』で押井氏と大喧嘩をして、その後の押井作品には関わらなくなったとか。以後押井氏は何かにつけて（その喧嘩が元ではなく押井氏の性格からだろうが）出渕氏のメカデザインを「このようなメカは現実的にあり得ない」などとコケにしており、出渕氏は「人間サンドバッグにされた気分です」と発言している。もっとも最近は、押井氏がメカについて（やはり出渕デザインメカをコケにしまくって）論じた本『押井守・映像機械論［Mecha-Philia］』の後書きを出渕氏が依頼されたり、出渕氏が総監督を務めた『ラーゼフォン 多元変奏曲』の初回版ＤＶＤに対談が収録されたりしている。

17　特機隊突入隊員が使用する機関銃として、『紅い眼鏡』『犬狼伝説』ではＭＧ34が使われ、『ケルベロス　地獄の番犬』『人狼』ではＭＧ42が使用された。押井氏はＭＧ34の方が好きだが、作画上の配慮により（ＭＧ34は空冷用の穴が多数開いていて描くのが非常に手間）『人狼』ではＭＧ42を使用することを提案したらしい。

　ＭＧ34はドイツで作られた現代の機関銃の始祖とも言える名銃で、ＭＧ42はその後継。共に第2次世界大戦で使用され、ＭＧ42は現在でもドイツ軍で細部を改良したものがＭＧ3という名で使用されている。

18　プロダクションＩ.ＧのＷｅｂページ（http://www.production-ig.co.jp/）の『人狼製作日誌』による。

19　井上俊之。『人狼』では副作画監督を担当。

20　実包（弾丸）を弾倉或いは弾帯から薬室に送り込む時に操作するレバー。

それでコッキングレバーが前に行っている時はこうなっている筈だとかいうのが全部描いてあって。

それでアニメであまり硝煙ってのは出さないんです、『攻殻』でもそれは殆どやっていないんですけど、今回は硝煙を出してっていう表現も、お得な表現でどういうふうに今までやっていなかったことをやるか。割と上手くいっていたと思うし、マズルフラッシュ[21]にしてもかなりテストして撮影の方と相談して、例えば昼間のマズルフラッシュっていうのは光は透けて見えるとか、そういう表現の差による所であるとか、銃の大きさによっての、（マズルフラッシュを）誇張して描く物と小さめに描く物とか。色々そういう部分部分の積み重ねで作った部分で。

だから元々銃自体にこだわりがあってというよりは表現として、やるんだったら取り敢えずやれる所までやってみるという部分で、無駄じゃない所でやれば割とそれなりに意味を持ってくるんじゃないかなというのはあったんで。

都々目　『攻殻』の時はグァムに射撃ツアーに行ってみんなで勉強したとかいう事ですが、『人狼』ではそういった事はやらなかったんですか。

沖　浦　ああ、あれはそういうのが作品にあまり影響するとは思わなかったんで、グァムも行ってないです。あれは単に押井さんが撃ちたくて行っているだけのような気がするんで（笑）。

実際にバイクに乗れる人がバイクの絵が上手いかというと別にそんな事は無くて、やっぱり絵の上手い人が上手いんですよ。それでアニメーションで別に銃を撃てるやつが銃を撃つシーンが上手いかといったら、そいつはただの下手くそである可能性があるんで。やっぱりアニメの上手い奴がそういうのも上手いんですよ。やっぱり知っているに越した事は無いけれども、それはあくまでもプラスαで、知っていれば鬼に金棒というか上手い奴が知っていれば価値があると。

都々目　『人狼』の最初のシーンの、ヘリの飛んでいる所だとか、あと伏と圭のダイアローグで町の様子が映し出される所だとか、攻殻に似ているなという感じを受けたんですが、その辺は影響されましたか？

沖　浦　影響というかなんか、頭に浮かんじゃうから影響されているんでしょうね（笑）。

都々目　あと他に何か参考にされた映画だとか、押井さんの作品以外で何かありますか？

沖　浦　あーっとそうですね、参考というかそれは部分部分で資料として参考にしたとかそういう事になっちゃうんで、特にこういうふうにしたいという目標があったとかそういうのは無かったんですけど。

都々目　では、「この動き凄いな」って思ったMG 42でぼろきれのように蜂の巣にされる人間だとか、あの辺の動きとかは。

沖　浦　そういうのはまあ今だったら『プライベート・ライアン』[22]とか……俺観てないんですけど（笑）MG出てたらしいんで、そういうのを観ると違ったのかもしれないですけど、当時は殆ど資料はMGに関しては無くって、実際のMGが……無稼動銃って違法なのかな？（笑）

都々目　無稼動なら違法じゃないですけど。

沖　浦　無稼動の……鉛を詰めてある、ロシア経由で25万円くらいで入手したというのをスタジオに1台置いて、それを担いでみんな描いてたんで[23]。そういう重さの表現であるとか大きさであるとか、そういうのはそれを見ることで参考になったんですけど、実際に撃った時の音であるとか当たったらどうなるかってのはちょっと正直わからないってところがあって、アニメなりの表現でやるしかなくて。あとはそこを担当する原画の人のパーソナリティとか持ち味の物なんで、それはほぼお任せという所ですけど。

都々目　声優についてですけど、昨日のティーチイン[24]でもありましたが伏の声をやった藤木さん[25]ですが、伏の配役に悩んでいた時に『ケルベロス』を観返していて「藤木さんはどうだろう」って思ったそうですけど、藤木さんの方に話が行った時の藤木さんの反応だとか、アフレコの時の藤木さんの様子だとかはどうでした？　藤木さんは声優というか、声を当てるのは初めてですよね？

沖　浦　そうですね、『パトレイバー』でちょっと脇役ではありましたけど、ちゃんとした声優としてやったのは初めてですね。反応ということでいうと直接こちらから接触したわけではないんで判らないんですが、俺が藤木さんの名前を言い出して数日、2～3日後位には藤木さんので録ったデモテープが来たんで、まあ喜んでくれたんじゃないかなと。

アフレコの様子という事で言うと、まあ器用な人間ではないんで、やたらと細かいニュアンスの芝居を本当にベテランの声優さんのようにテクニックで見せる事が、表現する事が出来ない人なんで、その辺の不器用さの良い所をどう引き出すかっていうのが我々の使命かと。

それでやっぱりただ何とか上手く一番良い所を出して欲しいということで、他の録りが終わったあとも藤木さんと、武藤さん[26]もそうだけど居残りでやってもらって。それで藤木さんは特に本当に一声出すのに、一声って本当に「何故だ」ってそういう一声ですけど、20回も30回もやって貰って[27]、その中からベストな物を選ぶという事もありましたし。で、藤木さんも中々OKが出なくてもやっぱりベストを尽くすために非常に前向きに頑張ってくれて、その辺はもう痛いほど非常に伝わってきて。そんな感じのアフレコだったんですけど。

都々目　アフレコ中に押井さんが乱入してきたという話がありますが。

沖　浦　乱入というか丁度アフレコをやっている時に、テレセン[28]の別のフロアで、『パトレイバー』のDVD用に5.1チャンネルの音声を起こしていたんですよ[29]。で、その作業を別の部屋でやっていて、なもんでちょっと呼んできて。モブ（群衆）のシーンのアフレコをやっていたんで、その時にデモ隊とかが何を叫んでいればいいかを押井さんに考えて貰って。

都々目　経験者ですからね（笑）。

沖　浦　その場で押井さんに台詞を幾つか作って貰って、それでデモ隊要員にそれを叫ばせるという事で。

都々目　それで『人狼』も5.1チャンネルだった訳ですけど、それで何かDTSを使うという事について、それで意識された事ってありますか？

沖　浦　いや、それは全然俺の方で何かって事は無くて、というのはDTSでもドルビーサラウンドでも、スタンダードが自分の中に無いんで、「まあ、そういうもんなのか」ってあとは現場のスタッフに任せて。判らない事であるとかどっちにしなければならないとか決める事は全部俺が決めるけど、下地の段階とか素材を作り上げる段階ではそれぞれの人が担当してやってくれる事に殆ど任せてます。

アニメでしか出来ない筈なんですよ

都々目　また原作付きでもオリジナルでも何か、監督をやってみたいとは思いますか？

沖　浦　ええ、何か機会というかお金というか、あれば（笑）。

都々目　例えばどんな物を？

沖　浦　例えば……そうですねえ、まあ色々あるにはあるんですが、「そんなものアニメでやって意味があるのかな」という悩みが色々あって（笑）。

まあ時代劇とか、アニメでしか出来ない筈なんですよ。実際に実写で撮っている時代劇って、やっぱりこう、ロケが出来ないじゃないですか。都合のいい所しか映らないじゃないですか。「何故いつも崖歩いてる」だとか（笑）。町並み、例えば江戸時代の町並みって本当に、江戸の面積なんて限られているんで、それ以外の所ってねえ。今、町になっている所でもみな平野だったりとか、素晴らしい自然が溢れ出ているだとか。町の中でも凄い武家屋敷とかの木々なんですけど、

21　銃を撃った時の発射光。

22　1998年のアメリカ映画、監督スティーヴン・スピルバーグ。ノルマンディ上陸作戦を題材にした戦争映画。

23　沖浦氏は後にMG 42の美しさを盛んに語っていた。「ドイツの技術というか……全てのパーツが無駄なく非対称で……」沖浦氏はMG 34よりMG 42の方が好きだとか。

24　映画祭での1回目の上映の後、沖浦氏と観客によるティーチインが行われた。

25　藤木義勝。『ケルベロス　地獄の番犬』の主人公の乾を演じていた。『人狼』では伏一貴の声を担当。

26　武藤寿美。『人狼』では雨宮圭の声を担当。

27　プロダクションI.G編集のムック『人狼　BEHIND OF THE SCREEN』では藤木氏は「最初に録った台詞が『なぜだ』だったんですけど、百回くらいリテイクされましたもん」と書いている。

28　東京テレビセンター。日本の多くの映画の音響制作を行っているスタジオ。

29　DVD版の劇場版『パトレイバー』では5.1チャンネル用に音声が収録し直された。



自然の木じゃなくて凄い、面積の中における緑の占めているパーセンテージというのがかなりのものがあって、そういう部分でやっぱりいかに美しく、それで外人が見たらびっくりするような、美しい町が江戸時代の方にあったのかっていう部分で。実写じゃもう不可能なんで。でもやっぱそういう部分をベースにして絵で描くとしても、実写で刷り込まれているそういう時代の風景っていうものと、まるで違う世界観というもの、「実はこうだろう」っていうのを出せるってのがアニメだとありなんで。

だからといって大変なんで、調べたりするのが（笑）。実際問題、作業を考えたら腰が引けちゃってあれなんですけど、まあ見てみたいなあって。日本人にしか作れないし、しかも実写じゃ絶対不可。作ったあと「ざまあみろ」と言える作品になるんじゃないかなと、そういうものがもしあれば。その他色々ありますが、ヴィジュアル的に判りやすい物といったらそんなものという感じです。

都々目　これからこの映画を観る人に対してメッセージとかありましたら。

沖　浦　あー、そうですね、昨日も言っていたんですけど、『ケルベロス』の世界観を知らない人でもまあ、そんなにマニアックな所だけを押し出している作品では無いので、抵抗感を払って観て貰えれば、気に入って貰える事もあるんじゃないのかなというのは強くあるんですけど。

特に女性の人とかでもギアを見た途端に「ちょっと私、これはいいわ」とか思う可能性もあるんで（笑）、腰が引けちゃうかもしれないけども、そういう部分だけでは無いと。ドラマの部分とかで、充分楽しんで貰える所はあるんじゃないかなと思うんで、まあ観て頂ければいいかな、嬉しいなと思います。

沖浦啓之インタヴュー　2

『人狼』は、多くの人の想像を超え、単館系の映画としては大ヒットとなった。しかし大抵マスコミにとっては、映画とは公開が始まったらその時点で終わりなのだ。公開前は散々インタヴューだの何だのが雑誌などのメディアに掲載されるが、公開が始まると、メディアは別の公開前作品を追うのに忙しく、現在公開中、公開後の作品は放置されたも同然の状態になってしまう。

そこで『人狼』の公開が始まって数ヶ月経過したあとで、監督を訪ねて公開直後ファンの間で散々議論された事について直接訊く、これは同人だからこそ出来る事では無いのか、そう考えて再び沖浦啓之氏の元を訪れた。二度も時間を割いてくれた沖浦氏に深く感謝するものである。オフレコ話が長くなったり、私のインタヴュアーとしての力不足などで紙面に掲載出来る事が少なくなってしまったのが残念だが。

都々目　正直な所、『人狼』がここまで好評になるとは思っていました？

沖　浦　まあ勿論自分がいいと思って作っているんで、それがいいと思ってくれる人がいれば嬉しいなあと。

都々目　中身の良さと受けの良さは別になっちゃいますからね、どうしても。

沖　浦　ただ、結局受けなかったとしてもそれは感覚が違うんでしょうがないですね（笑）。身の回りにいる身近な人がせめて喜んでくれていればそれはそれで良かったんじゃないかなと。

都々目　随分とさっぱりしていますね。私を含めて、沖浦さんの印象はみんな『職人』になるんですが（笑）。

沖　浦　それは自分では判らないけど（笑）。

都々目　ネットだとかで流れている感想だとか、色々議論されている事は見ていないんですか？

沖　浦　あまり人の意見は気にしないので（笑）。それに情報から隔離されて生きているんで（笑）。自分から探して見たりするほどバイタリティが無いです（笑）。

都々目　さっき西尾さんが、批判的な意見の方が参考になるというような事を言っていましたが。

沖　浦　ああ、そうかもしれないですけど、俺は気が短いんで、そういう意見に気持ちを割けるほど心が深い人間じゃないんで（笑）、まあなるべく気にしないでいた方がと。

都々目　ラストシーンで、最後に引き金を引いたのは伏だったのか、或いは遠くから見ていた人狼の人間だったのかという事がかなり論争になったんですが。

沖　浦　まあどう考えても伏が撃ってますよね（笑）。

都々目　それでもやはり疑問に思った人がいて、私なども観たあとに「どちらが撃ったのか」と訊かれたんですよね。

沖　浦　判らないだろうなとは思っていたんですよ。迷う人がいるんじゃないかなという事は。ただ、「どう思う？」ってメインスタッフみんなと相談して、多分勘違いする人もいるけど、それは大きな問題ではないというかね。その見る人によって違ってくるというのも、意外とある意味面白いかなと。そういう事もあってもしょうがないかなと。それ以上やりようが無いし。押井さん自身実際、それが判らないという人が出てきた事に対して、演出で色々見せて、あれ以上演出のしようが無いよって言っていたんですよ（笑）。まあそうですよね。大体途中の流れからいっても、ある意味自然に判りゃせんかなあと。

都々目　じゃあもうコンテを描いた段階では、最初から観客を迷わすような意図があった訳では無いと。その辺が、判らない人が出るようにしてしまったのはミスじゃないかという話があったんですよね[30]。

沖　浦　だから判らせる方法というのは、やろうと思えばね。本当にね、伏のアップで引き金を引く指を入れるとかね。

都々目　それ入れちゃうと演出が陳腐になってしまいますからね。ただ、多分「自分が伏だったら撃つかどうか」という考えで見方が変わって来ると思いましたね。

沖　浦　それはそうでしょうね、ただ、全体を読み取る感覚というのも。熱心に見てくれる人がどうかというのはちょっと判らないけど、例えばうちの母親なんかでも、観たあとに「あれは伏が撃ったんだよね」って。「そうだよ」って答えたら、「そうだよね、そうじゃないと話になんないよね」って（笑）。要するに、うちのおかんのレベルでもドラマとしてはそうだというのは判ってくれるから。

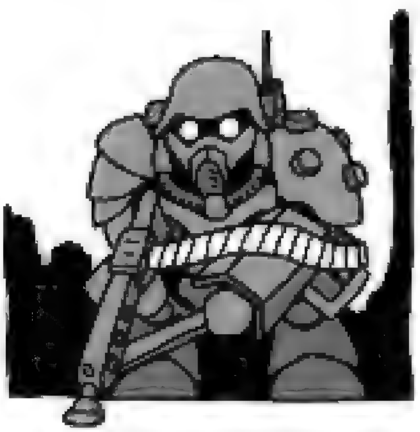
都々目　まあ判るけど、疑問に残るという事ですかね。

沖　浦　そこが疑問に残るという事は問題じゃないと。それが判るかどうかが問題で。

都々目　ただあのラストシーンの流れは、日本映画だから出来たような感じが個人的には受けましたけどね。結局ハリウッド映画だったら最後はハッピーエンドというのが多いですから。それと組織の命令で云々というのもあまり無いですし。国外の映画祭でファシズムがどうのとか言われたそうですけど、そういった点で？

沖　浦　いや、そこまで具体的には。ただ組織の中における個人の生き方とかそういうことに触れてはきたかもしれないですけど、実際のシーンに触れてという事は多分無かったと。

30　編者自身は全くそんな事は考えなかったのだが、そこに突っ込みを入れたがっていた人が多かったのである。



都々目　ドイツ軍風の装備について色々聞かれたそうですね。

沖　浦　ただ、そのいわくというか、何故そういうデザインになっているのか知りたいと。

都々目　何と答えてました?

沖　浦　その時はまあ、設定上パラレルワールドで、アメリカでは無くドイツに占領された世界で舞台構築する必要があったんで、アメリカでなくて強いインパクトを与える物をという事で。

都々目　まあ結局は押井さんがドイツが好きだからという事になるんですが（笑）。

沖　浦　まあ押井さんも言うように、強化服のデザインから始まっているんで。設定は後付けで。『紅い眼鏡』が最初なんで、コスチュームを作る上でドイツ風のデザインになって、実際それにストーリーを付けるとしたら、そういう必然性としてね。それは漫画なり押井さんの映画なりでもそうなっているというのは、そういう意味では説明してもしょうがないから（笑）。

都々目　話が逸れましたけど、圭にどういう感情を抱くかで変わると思うんですよ。それで押井さんの初稿を観ましたが[31]、随分脚本、特に圭に手を入れてましたね。

沖　浦　そうですね。伏が主人公で、中心で進めていく形ではあるけれども、その上である程度、ヒロインの圭の人間性っていうのもそれに近いぐらい確立させて登場していないと、そこで伏がどうして心が揺れ動いたのかが映像にするとかなり違ってくると思うんで、かなりそこが気になるなあと。

都々目　圭は性格のモデルというのは誰かいます?

沖　浦　性格のモデルというのは無いと思うんですけど。

都々目　何だか別の人間になりたがっているだとか、檻、自分の環境から抜け出したがっているという事が強調されていますね、ここは初稿では殆ど触れられていないんですが。

沖　浦　ああ、それはそうですね。最初にキャラクターの設定をしていた段階で、要するに伏っていうのが、取り敢えず自分の居場所を見つけている人間なんですよね。それで心の中の言葉とかとは裏腹に、意外と未来を考えている。希望みたいな物が表面には出てこず、心の中に閉じ込められたままではあるけど、実は心の中に持っていたりする。

　だとすると、伏と圭という人間は、言葉、口から出てくる言葉では未来を夢見ていたりとかそういうのがあるんだけれども実は、結構人生に対して終わっていうなという感じがあって。

都々目　諦めているというか?

沖　浦　そういう逆の……表面も逆なんだけど、内側も。

都々目　居場所を見つけた伏に対して居場所の無かった圭が強調されていましたね。

沖　浦　あくまでも押井さんの脚本だとそれぞれのキャラクターの人格が、伏を根底に描いているのは間違いないんですよね。実際にはその押井さん自身の根底の理由も判るように、あくまで伏という人間がいてそこを中心に、男から見た女になっている、極端に言うと。その作品の中でそれで元々十分、狼の側から見た物語としては成立している。

都々目　それが沖浦さんの脚本になると獣の話から人間の話に近くなっている、伏の事と圭の事が描かれていたり……。

沖　浦　それが要するに、俺の場合はそうやって圭の方のキャラクターを描いて出しておかないと伏の行動原理がはっきりしない、伏はやっぱり圭が気になっているという所が。まあ全体の寓意性を強調するんであればね。誰が観てもそういう楽しめるというか、ちゃんと見て貰えるような作りにしようと。すると自分も楽しめるんで。あくまでも伏を元に描いているけれども、逆にそれの対称である圭を、自分としては描きたかった。

都々目　沖浦さんが手を入れた事によって、女性ファンに受けやすい脚本になったんじゃないでしょうかね。男性が見たらとか女性が見たらとかは特に意識しました?

沖　浦　そうですね、そんなには。結局判らんですからねそればっかりは。女性が作った作品の場合何かこう男には無いスパっとした所だとか、それが魅力になっていたりするんですが。

都々目　男性側から見たら気付かない視点とかですか。

沖　浦　女の人が作った物だと、男から見たらハッとするような物があったりするんですけど、男が作った女性のための映画というのは問題があるんじゃないかなと。自分が男で、男が作っている以上やっぱり、女性が見たら喜んでくれるかなというのは考えない方がいいかなと。

都々目　そういえば先日、テアトル新宿でオールナイト上映が行われた時に北久保さん[32]と沖浦さんの対談がありましたが、そこで北久保さんが散々沖浦さんの事を「足フェチ足フェチ」と言っていましたね（笑）。やはり足は描きたかった（笑）?

沖　浦　描きたいというか、まあ足のカットって難しいんですけどね、割と好きなんで（笑）、入っちゃいます。

都々目　話を聞くと「割と」では済まなさそうなんですが（笑）[33]。

沖　浦　あと、どうしても冬の話なんで、どうしても生身を感じさせる絵というのが少なくなっちゃって、生きている感じといったら変ですけど、生っぽい感じをどこかに入れ込んでおかないと。それでそういう方向に頼らざるを得ない事もあって。まあ最終的には好きだと（笑）。

都々目　設定が昭和37年でしたっけ?　その時代にミニスカートがあったのだろうかという論争まで起きていたんですが（笑）[34]、しかも冬に生足と（笑）。

沖　浦　まあ最初に圭が出てくる時はタイツはいているんですけど（笑）。

都々目　他に、特に入れたかった動きというのはあります?

沖　浦　それはねえ、結局ドラマというか、ストーリー上での演出というかで。その時に「ああ、こういう方法もありかな」って入れてる物で、特に「こういう動き以外に無いからこういうカット」というのはあまり無いですね。

都々目　普通のアニメだと、細かい手の動きなどは画面の外に出して描かずに済ませる、省略するじゃないですか。だけど煙草を揉み消すシーンとかを思い切り画面全体でやっていたりと、それで西尾さんがぼやいていましたが（笑）。

沖　浦　そう……そういやそうですね（笑）。個々の表現ですんで、煙草なら煙草に火をつけたりとか、そういう細かい所は本当は吸う人間でないと、いつどういう時に吸うタイミングというのがね、判らなかったりとか。

都々目　他にも『プレミア日本語版』[35]に色々書かれていましたね、都電の中の乗員が発車のベルを鳴らすだとか、CGでパースを取ってまで螺旋階段のカットを入れたりとか……。

沖　浦　演出はそういうもんです（笑）。

自分で自分が泣けるように

都々目　『人狼』をやってから、御自身の作風だとかは何か変わりました?

沖　浦　癖というか、考え方とか芝居の作り方とかが、漫画っぽい飛躍が出来なかったりとか（笑）、そういうのはあるかもしれないですね。まあ無理やりそうしようとすれば出来るかもしれないですけど、中々それは物凄い漫画でも無いし、めちゃめちゃリアルでも無い、実際にはどうやったら一番まるのかというのが判らなかったりするんで、現状出来る事をやるしかないですね。

都々目　別に自分はリアル志向だという事を考えている訳では無いですか。

沖　浦　そうですね、作る上ではある程度そのリアリティというか、自分に必要な要素かなとは思います、ただ見る事に限っては特に。楽しく見られれば何でもいいんですけど。

都々目　『人狼』が出てから、これが沖浦カラーという固定観念が出来たと思うんですよ、それの制約みたいな物が今度何かを作るとしたら出てくると思うんですが。

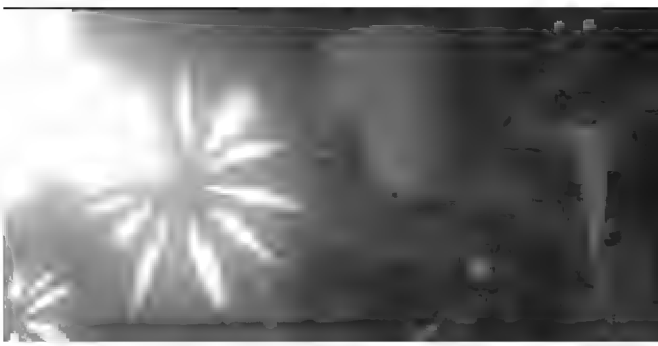
31　角川書店から出版されたムック本『人狼MANIAXX』に、『人狼』の押井氏の初稿が掲載されている。

32　北久保弘之。『BLOOD THE LAST VAMPIRE』監督。他には『老人Z』など。

33　北久保氏によると『人狼』は究極の童顔脚フェチアニメ「脚フェチです」「このアニメーションほど女の脚にこだわった作品は無い」「童顔脚フェチアニメとしてはこれ以上の作品は無い」「それ以外の印象というのが無い、あまりにその部分だけ異様にインパクトがあったので、他の部分が全部吹っ飛んだ」「腿から膝から踝から踵から膝の裏まで、脛から脹脛からよくここまで脚を見せるなっていうくらい描きまくった」「何もそんなアングルから撮らなくてもいいだろうという、脚を見せるために作られたようなレイアウト」「何故そこで滑り台を出す、みたいな」「監督のリビドーというものが素直にフィルムに表れている」「フェチですよー！　脚はうるさいですよー！」他にも北久保氏によると、沖浦氏は落描きの時でもいつも足を描いていて、北久保氏と足をどう描くかについて議論していたという。編者は『人狼』について「犬の視点だから下から見ている、そのため足が多いんだろう」と思っていたのだが……。

34　結論から言うと、無かったらしい。

35　2000年8月号の特集記事。



沖　浦　そうですね、その時に何を閃くかが（笑）。ただそんなには飛躍しないと思うんですよ。実際に作る事になってみると、普通の商業アニメの枠の中で、ストーリーのある作品であったりすると、大なり小なり枠は決まってくるんで、その中でどうマイナーチェンジしていくかというみたいになるかもしれないし。ただそれは自分自身というか絵描きにしても、判んない方向に行ったりするんじゃないですか。

都々目　何か自分のカラーだと言える物はあります？

沖　浦　何なんでしょうね（笑）。カラーというか、自分が何か人の作品を見たりする時、何を欲しているか、そういうのが実際に自分が作る時に中心に考えている事かもしれないですね。

都々目　見ていて好きな話が前から「泣ける話」だとありましたが。

沖　浦　そうですね、ただ泣けるっていうのは色々な捉え方があるんですけど。それは感動的な話という、ただ単にそういう意味では無いんで。その人の生き方によってある特定の人にだけ発せられる電波というのが（笑）[36]、そういうもんで「俺には沁みる」とか（笑）。この人だと面白いとか、そういう自分にとって大事な作品という物まで含めて、そういう正直なというか。自分はこういうの好きなんです、これで泣けるんですとか（笑）。ストレートな部分が欲しいですね。

都々目　『人狼』の脚本に手を加えた時、その「泣ける話」にしようというのを意識はしました？

沖　浦　意識はしてます、というか意識といったら変だけど、感動的な話にどうしたらなるかという事は、自分で自分が泣けるようにするにはどう持っていこうかと（笑）。だから完成した時には俺を泣かせてくれと。ただ実際に出来ちゃうとね、自分では泣けちゃわないですけどね。

都々目　私なんかは「感動の押し売り」と言っているんですが、よく人を泣かせようという話だと、「さあ泣け今泣けすぐ泣け」というような感じで押し付けがましい演出があったりするんですが、『人狼』ではそういう点は感じられず非常に素直だと思いましたね。

沖　浦　それは本当に、人を泣かせようとは思っていないから（笑）。俺が泣ければそれでいい（笑）。

都々目　今はまだ『メトロポリス』[37]の作業を行っているんですか。

沖　浦　そうです、来年春か夏頃公開かな？

都々目　まだ次の監督とかいう話は無いんですか？

沖　浦　無いです。

都々目　自分で脚本を書きたいだとか、企画を上げたいとかという気は？

沖　浦　なんかやんなきゃいけないのかなってね（笑）。インターネットなんかでも、「次はオリジナルで」とか言われてて、俺がそんな事しなきゃいけない理由ってなんかあるのかなって（爆笑）。監督になろうと思ってやってきた訳じゃないから、日頃から絵を描いていただけなんで、訊かれると困るなあ（笑）。日々目の前にある「このカットをどうしようか」と（笑）。それが日常なんで。

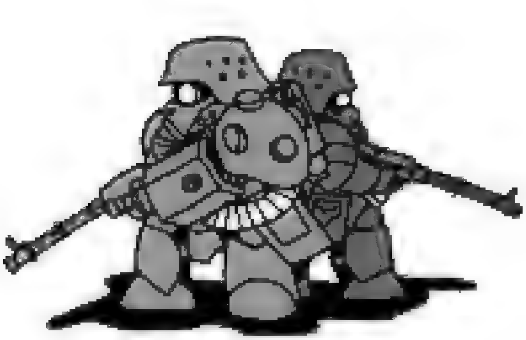
都々目　じゃあまた言われたらやるかも知れないけど、自分からは特にはという事でしょうか。

沖　浦　やるかも知れないけど……その、無いとは言わない。ただ、今の時点でね、積極的にこういうふうに動こうというのは、見えてないんですけどね。

都々目　やはり期待が大きいという事なのでしょうが、次回作次回作と言われるのはどうです？

沖　浦　迷惑だとかいっちゃいけないんでしょうけど（笑）、日常今絵描きとして絵を描いて生活しているから、絵描きで食っている俺に次回作と言われても実際困るんで（笑）。（次の監督作品を）意識していないというかそれは、せざるを得ないけど、それで自分のペースを壊す必要は無いなと。

都々目　沖浦さんの次回作を見られる望みがどんどん遠くなっていったような気がするんですが（笑）。



西尾鉄也インタヴュー



西尾鉄也。『人狼』作画監督。

西尾氏は編者の名前を以前から知っていたようで、氏がインターネットを泳いでいるうちに都々目のホームページ〝野良犬の塒〟を見出したらしい。

そして都々目がI.Gのウェブページの掲示板に書き込んだ時、都々目に対して「『人狼』の宣伝に多大なる貢献をしてくれた教官殿に最敬礼！」というレスを付け、都々目を唖然とさせた。

だがただ唖然としているような都々目では無い。持ち前の厚かましさを発揮して、何と折角だからと西尾氏に原稿依頼をしてしまったのである。それが『犬からの手紙　第1号』の制作中の事であった。

そして今回、都々目は西尾氏とこうしてじっくり対談する機会を得たのである。

都々目　前の時[38]は忙しそうであまりお話が出来なかったんですが、原稿ありがとうございました。

あれが本当に大好評で、新しい本をこちらの方でまた作るという事になった時にも、またあちこちから「また西尾さん



36　どうも沖浦氏は電波系の人であるらしく、先のオールナイトの時北久保氏に足について指摘された時も「俺の電波を受け取ってくれてありがとう」と答えていた。

37　手塚治虫原作の劇場アニメ作品。監督はりんたろう、脚本は大友克洋。沖浦氏は原画で参加。2001年5月に劇場公開された。

38　テアトル新宿でオールナイト上映が行われ、そのゲストとして西尾氏が来ていた時に、都々目は西尾氏に原稿のおれと『人狼』アンケート結果の手渡しに挨拶に行っていた。

描いてくれないんですか」って聞かれてるんですが（笑）。

西　尾　（笑）そういえば昨日面白い話を聞いたのが、ジバクちゃんというキャラクターと、本編に出てくる阿川七生というキャラクターを、一緒のものだと思っていない人がいるらしいと（笑）。ジバクちゃんというキャラクターが育ちすぎちゃって（笑）。『人狼』に出てくる爆発しちゃう可哀想な女の子って、ジバクちゃんに似てるよね」とか、おいおいおいおい（笑）。

都々目　ジバクちゃんのイメージだけが先行しているようですね（笑）。

都々目　うちの本（犬本1号）を読んでの感想はいかがでした？

西　尾　ああ、アンケートの所が興味深かったです。忌憚（きたん）の無い意見というか。あとは何というかやっぱり、一般のお客さんと話を、感想を聞いたりする機会ってそんなに無いですけど。やっぱり友達関係とか業界仲間だとやっぱり、どっか遠慮があって。そうですね、感想とかに手心を加えちゃってるとかいう所があって。本当にそういう、一観客の人の意見というのは有り難いなあと。これは誉められていようが、けなされていようが。むしろ悪い意見の方が、ためになるというか教訓になるというか。勘違いしている意見も、「そういう所を勘違いしちゃうのか」って。「最後に撃ったのはあのおじさんだよね、いや違うよ」って（笑）。

都々目　あれ大論争になりましたもんね（笑）[39]。

西　尾　まあ何というか、「どちらだろうね」と（疑問を持たせると）いうのを計算している部分もあるんですけどね。誰が撃ったのか判んないのもいいんじゃないのっていう。沖浦さんとコンテ描いている時に、「これじゃ判りにくいかな」「いや、判りにくくてもいいんじゃない」って話をしていて、「これで論争が起きれば幸いじゃない？」って（笑）。そうしたら本当に起きちゃって（爆笑）。判んないもんかなぁって思って。それで、ボルトオープンするとか色々小技を効かせて、判る人には判るように（笑）。

都々目　西尾さんはドリームキャストを買ってインターネット接続して、それでうち（野良犬の塒）のページにもアクセスしてくれていましたが（笑）[40]そういうネットによって観客との直接のコミュニケーションが出来る、そういう環境が出来たんじゃないですかね。

西　尾　そうですね、ネット環境が整うとそういう利点があるというのは痛感しましたね最近は。

都々目　大体、他にどういったページを見てみました？

西　尾　『人狼』で検索をかけてみて、映画好きな人が書いている「今日観た映画」みたいなのを。「ぼろくそにけなしているページ無いかな」と思って探してみましたけど（笑）。

都々目　けなしているって、どんなところがありました？

西　尾　1回しか行っていないような所なのであまり印象に残っていないんですが、「押井守」ってだけでけなしているような（笑）。暗い、地味な話だとかそういうような。

都々目　やはり観客の直接の反応は気にしますか。公開初日の時にも一般客と一緒に観ようと、並んで観ようとしていたとありましたが。

西　尾　そうですね、業界の人でも気にしない人は気にしないんでしょうけど、やっぱり『人狼』は長い事やっていましたから、「何のためにやっているのかなぁ」って疑問がわいてくる瞬間があったりする訳ですよ。お客さんに見せるためだったら、別に「凄い作画」をやるための集まりじゃないよねって(笑)。お客さんに満足して貰うための集まりだよねって。

都々目　公開が決まらなかったですからねえ（笑）。

西　尾　よく仲間内では、プロ野球に例えて話をするんですけど、無人島でやっていたら誰も選手は喜ばないし、やる気出ないだろうっていう。満員のスタジアムでホームランを打つとか三振するとかいうのがあって初めてやる気、モティヴェーションみたいなのが出て来るでしょうと。やっぱりそういうふうに、お客さんとか観てくれる人の反応というのを気にしていきたいですね、これからも。

都々目　それで夕張の時と新宿の時[41]などで、スタッフ側から観た観客席の様子というのはどうでした？

西　尾　お行儀良く観ていましたね（笑）。まあ何度も観ているからスクリーン自体はそんなに見ていなかったんですが。おじさんはグーグーいびきかいて寝てたり（笑）、若い人は前の方に陣取って、都々目さんとかもそうかもしれないけど（笑）身じろぎもせず90分じーっと（笑）。有り難いなあと思いますよそういうのは（笑）。

泣く子も黙る頑固者アニメーター

都々目　ええと、ページの方に連載されていた『ひとおおかみ』だとか、あとI・Gさんの方から出た人狼本を見ていたら、押井さんの実写作品を以前から見ているようでしたが？

西　尾　そうですね、基本的に押井ファンなんで、「押井守」と付くものなら何でも（笑）。

都々目　それでは、御自身で押井守作品を手掛ける事になったという事についてはどうでした？

西　尾　んー、つーか押井守作品のようで、やっぱり沖浦啓之監督作品ですから、特別そういうのは。学生の頃から好きだった押井さんの作品に参加出来るようになったかっていうよりは、そういう気持ちも2割くらいありつつ、「天才アニメーター沖浦啓之の仕事振りとはどのようなものか、おっかなびっくり参加してみるか」という、そっちの方が強かったですね。沖浦さんの名前の方が『人狼』に関しては。

都々目　そんなに、沖浦さんの名前というのはアニメーターの間では有名だったんですか？

西　尾　ええもう泣く子も黙る頑固者アニメーター（笑）。『人狼』の前は本当に面識無かったんですけど、当然作品も見てますし、沖浦さんの噂なんかも聞こえてきますし、「おっかない人だよ」とか（笑）、「凄いこだわる人だよ」とか。沖浦さんが作画監督をやった作品で、まあ尾ひれが付いているかもしれないけど、自腹でリテイク作業をやったとかやらないとか(笑)。でもそれは製品化されたときには収録されなくって、凄い腹を立てているとか（爆笑）。そんな話が噂で伝わってきましたからね。『人狼』を始めた時1年というスケジュールを提示されていたんですけど、多分1年じゃ終わらないだろうなって思ってたんですが（笑）。

都々目　それで結局2.5倍ですか。その間よく西尾さん逃げなかったなって言われてましたけど（笑）。

西　尾　いや、何でしょうね、「意地でもやってやるぞ」みたいな、ですかね。

都々目　シナリオはどうでした？　最初押井さんのシナリオを見た時の感想は。

西　尾　まああの、組織同士の暗躍みたいな、好きなパターンだったんで、読んだ時には面白いなと思いましたよ。でもやっぱり判んないところがあって（笑）。プロテクトギアが犬とか狼のモチーフになっているというのもよく判んない、どう見ても犬には見えないだろうと（笑）。でも犬って事なんだから犬にしておくかって（爆笑）。

都々目　コミック版も全部読んでいるんですよね、ではあの押井さんの〝犬理論〟というのは。

西　尾　まあ、表層だけなぞって、本当は理解してません（笑）。「まあ犬なんだね」って（笑）。

都々目　『人狼』の前は、『Ｉ・ＮＩＮＫＵ・忍空』[42]で作画とキャラクターデザインをされていましたね。他の作品といったら？

西　尾　あとは『幽☆遊☆白書』[43]とか、ずっと関東圏なら土曜6時半のアニメを。業界に入ったときもＴＶアニメ、原画になったのもＴＶアニメ、作監になったのもＴＶアニメ（笑）、ずっとＴＶ畑でやってたんで。



39　野良犬の塒の『人狼』掲示板にてこの論争が散々行われた。撃ったのは誰か？　どうして誰か判らないような描き方をしたのか？　それに意味があるのではないか？

40　実は密かに掲示板にも書き込みをしていた。

41　テアトル新宿での『人狼』公開初日の事を指す。

42　週刊少年ジャンプに連載された桐山光侍原作コミックのアニメ化。１９９５年１月から１９９６年２月までＣＸ系で放映。キャラクターデザイン及びオープニング・エンディングアニメーションは西尾氏と水野和則氏の連名となっている。因みに『ＮＡＲＵＴＯ』の原作者の人が『忍空』のファンで、アニメの『ＮＡＲＵＴＯ』のキャラクターデザインには西尾氏を指名したそうだ。

43　週刊少年ジャンプに連載された冨樫義博原作コミックのアニメ化。１９９２年10月から１９９５年1月までＣＸ系で放映。

都々目　それからいきなり劇場版の作品を？

西　尾　そうですね、まあヴィデオ作品をちょこちょことやってたんですけど、劇場長編オリジナルっていうのは本当に初めてでしたね。劇場用のでかいサイズの紙っていうのも初めてですし。

都々目　ビスタサイズですか[44]。

西　尾　いわゆる原作漫画があって、その漫画に似せた風にキャラを起こすという作業ではなくて、全く素からキャラを起こして行くという作業も初めてですし。まあそんなこんなで新鮮というか。沖浦さんの実際の仕事振りも見られるし、自分としても新鮮というか、新たなステージに上がったような、下がったような（笑）。

本当に、『人狼』が特殊な例かもしれないですが、沖浦さんが一番最初に手掛けた仕事は、レイアウト用紙を作る事だったんですよ。

都々目　それ専用にですか？

西　尾　専用に。勿論I.Gでは『攻殻』とかやってましたし、劇場用のでかいサイズのレイアウト用紙があるんですよ。でも、沖浦さん的に「これはどうもビスタフレームの比率と若干ずれてる」と（笑）、対比がちょっとおかしいと（笑）。それは『攻殻』やってた頃からなんか思ってたようで。

都々目　縦横比ですか？

西　尾　縦横比ですね。これを、正式に正確なものにしようっていうとこから始まったんですよ（笑）。じゃあちょっと各社、各スタジオのレイアウト用紙を取り寄せてみてみようっていって、スタジオジブリさん[45]のやつとか。でもどれもやっぱり違うと。じゃあやっぱり『人狼』オリジナルで正確に、これからもI.Gで劇場用作品をやってくだろうからそれの役にも立つしって、ここで1回ばしっと決定版を出しておこうと作ったのが始めで。まあコンテとか並行してやってましたけど、目の前でやられた作業ってのがそれで（笑）、「はあ、劇場ってこういう所から始めるのか？　多分これ『人狼』が特別なんだろうな」って（笑）。もうそういう驚きの連続というか、そんなのでしたねえ。

都々目　何から何まで自分でやっていくという感じですねえ、話を聞いていると沖浦さんは。

西　尾　そうですね、原画マンやったり作監やったりしてた頃に色々「おかしいんじゃねえか」って思っていたのを、今回監督作品なもんだからって全部ここで訂正とか、決定版を出すとかって感じがしましたけどね（笑）。

都々目　絵コンテの段階から、レイアウトにしてもそのまま使えるんじゃないかって位に描き込まれてましたからねえ（笑）。

西　尾　（笑）でも、スケジュールがおしてきた時の為に、コンテを拡大すればレイアウトにもなるようにする為に、そういう為にコンテを丁寧に描いているのかなと思いきや、沖浦さんに言わせると「いや、コンテは適当に描いてるから」って（笑）。「ちゃんとレイアウトの時は正確に取って貰わないと困るから」って（笑）。

都々目　じゃあ圧倒されまくっていたって感じですか。

西　尾　そうですねえ、「これがカリスマアニメーターたちの仕事振りかあっ」て（笑）。

都々目　そういえば、沖浦さんのこだわり方で、テアトル新宿でオールナイトをやっていた時に北久保さんが、沖浦さんがやたらと足にこだわっていたという話をしていましたけど（笑）。

西　尾　まあ、あれはあの通りですね、足フェチなんでしょう（笑）。

都々目　あの辺の足は沖浦さんが直接描いていたんですか？

西　尾　描いてますねほとんど（笑）。特に、ヒロインの圭ちゃんなんか俺弄ってないですね（笑）。俺が描いてたのは薬莢とかおっさんとか（笑）。

都々目　銃の書き込みが凄かったですけど、角川から出た人狼本[46]に「薬莢が一つ一つ全部バラバラになって飛んでいくって」いう、リピートしていないってのがありましたけど。

西　尾　ほんとなんです（笑）。

都々目　銃器についての知識とか、実銃を扱った事とかはあるんですか？

西　尾　いえ、全然無いんですよ。で『人狼』で「ああ勉強しなきゃあなあ」と。それで色々調べているうちに、だんだん興味を持ったというか好きになって、じゃあそれだったらちゃんと描こうという気持ちにだんだんなってきて。やっぱり僕自身が他の作品を見ていて、鉄砲、マシンガンの薬莢が一列にざーっと綺麗に弧を描いて流れているのが、どうも気持ち悪いなあと。いやそれは限られた枚数制限の中での苦肉の策であるというのは判っていたんですけど、こと『人狼』に関してはそういう制限が全部取っ払われたような感じがして（笑）。じゃあこれだけこだわってるんだったら薬莢一個一個ばらばらに描いてやれって（笑）。

都々目　大体実銃のヴィデオを見ていても、薬莢が同じ方向に飛んでいくという事は無いですからね。この間『攻殻』のヴィデオを見返していても、それだとやっぱりリピートしていて、あの当時これだけリアルだと思っていた『攻殻』が漫画っぽくなってしまったって（笑）、『人狼』はやはり違うのかなあと。

西　尾　ほんと、馬鹿ですよね（笑）。

都々目　銃の方は描かれていたんですか？

西　尾　そうですね、全体のシルエットは原画さんのをそのまんま使ったりして、あと、マズルフラッシュ[47]とかボルトの前後運動とかかなり綿密にこちらでチェックし直しました。ちゃんと後ろに動いた時に薬莢が出るようにと細かく指示して。スタートがボルトが後ろに下がっているのか前にあるのかっていうのって判んないとちゃんと描けないもんで、じゃあ1発撃った時に下がるのか、下がったままスタートだったら撃ってまた戻ってくるのか、そんなのを銃器設定の黄瀬さんによく質問に行って煙たがられてましたけど（笑）。「わかりゃしねえよそんなもん」って（笑）。

都々目　あれは実際に撃った事が無いと判らないと思いますけどね。

西　尾　「見てやしないよ観客は」って（笑）。

都々目　『攻殻』はやられてないんですよね、じゃああの教育という名目の射撃ツアーにも行ってないんですよね。

西　尾　沖浦さんも行ってないんですよね実は。

都々目　ああ、そうなんですか？

西　尾　沖浦さんはそういう所、泣く子も黙る頑固者な人間ですから、「そんな事やっても意味無いよ、押井さんが遊びに行きたいだけだよ」（笑）

都々目　無稼動実銃を担いで描いていたっていう話ですが。

西　尾　そうです、重くって（笑）。

都々目　11.5キロでしたよね。

西　尾　アニメーターの体力の無い腕では様にならなくって（笑）。

都々目　今もI.Gにあるんですか？　そのMG42は[48]。

西　尾　作業終了と共に、押井さん家に有無を言わさず（笑）。

都々目　あれはI.Gの物じゃなかったんですか？　それを押井さんが持ってっちゃった？（笑）

西　尾　「どうせいらないだろ」って（爆笑）。押井さんに購入ルートを紹介して貰ったのかな？　それの見返りとしてあげたのかも知れない（笑）[49]。

都々目　あれって何十万でしたっけ？　それがまんま見返りですか（笑）。

西　尾　でも無稼動銃があったお陰で本当に助かりましたよ。確かにボルトは動かないように溶接されているんですけど、伏が銃を手入れするシーンがあったじゃないですか。一応ちょっと開いたりする所があったんで無稼動銃にも。そういう所を見ながら、あとは沖浦さんが写真、資料とにらめっこして「こう、こうなんだ」って[50]。

都々目　あの掃除しているシーンですが、本当にあそこまでバラしている所まで描いてやる必要あるのかなって思ったん

44　通常のテレビだと縦横比は3：4、ビスタサイズは1：1.9。ちなみにワイドテレビは9：16、シネマスコープは1：2.4。

45　勿論あのスタジオジブリ。押井氏によると〝グレムリン〟で、宮崎駿、高畑勲、鈴木敏夫の各氏をそれぞれ〝書記長〟〝首相〟〝KGB議長〟と形容している。

46　『人狼MANIAXX』を指す。

47　銃を撃った時に出る発射炎。

48　実は都々目がMG42を見てみたい触らせて貰いたいと考えてこのような質問を発したという説もある……。

49　後に押井氏に訊いてみたのだが、氏の主張するところによるとI.G社長の石川氏とあらかじめ取り決めてあった取引だという。「折角人が苦労して手に入れてきたんだから！」

50　実は、『ケルベロス　地獄の番犬』を撮影していたとき、撮影に使っていたMG42を分解掃除する映像が、家庭用ヴィデオテープにしっかり記録されていた。「（押井）こんなのあったのすっかり忘れてた。『人狼』の資料用に渡せば良かったんだけど、今言ったら沖浦怒るだろうなあ」この映像は『押井守シネマ・トリロジー／初期実写作品集』の特典DVDに収録されている。



ですけど（笑）。もう少し画面端に出して誤魔化すとかすればまだあそこまで描かなくていいだろう、それなのにあそこまで描いて大変だろうと思ったんですけど、あれも沖浦さんですか？

西尾　沖浦さんです（爆笑）。そういう所にこだわりがあるんです、どうして煙草に火をつける手元のアップがあるのかなとか（笑）。しかも風が来て、それを手元で隠してとか（爆笑）。ああいう芝居が好きなんじゃないですかね。

都々目　MG42は実物があった訳ですけど、他の銃は？

西尾　他の銃ですか？　黄瀬さんのモデルガンとかエアガンで。シュマイザーとか、伏が射撃訓練の時に撃っている銃……。

都々目　StG44だったかな？[51]

西尾　……は、あったんですよモデルガンが。カンプピストルは購入して、あとモーゼルとかはありました。あとは写真資料だけで。先っぽにグレネードランチャーを付けているやつ[52]とかは全然写真しかなくて。

都々目　マズルフラッシュは何を参考にしました？

西尾　マズルフラッシュは実写の、洋画を参考にしましたね。結構マズルフラッシュは小さかったりするんですけど。

都々目　やっぱりあれも『人狼』を見たあとで『攻殻』を見直してみると、やっぱり漫画っぽく見えちゃうんですよね。

西尾　あれ、動かさないようにしたんですよマズルフラッシュを。ぎざぎざになっていますよね、それをランダムにぎざぎざさせるのを止めたんです。こういうふうにぎざぎざの山を描いたら、ちょっとしか動かさないんです。大体同じ方向でちょっとずれている位にして、やたらめったらに動かさないようにしたんです。実際『ダイ・ハード』とかあの辺のを見ても、どうもそんな感じなんです。

都々目　大体フラッシュハイダー[53]の形によってマズルフラッシュの形も決まっちゃいますからね。

西尾　そうそう、あとセクトが持っていた丸い、ドラムマガズィンを付けた銃[54]。最近『戦争のはらわた』[55]を見たらマズルフラッシュの形が特徴的で、「しまった、これ先に見ておきゃ良かった〜」って（笑）。

都々目　あとはおっさんを描いていたって話ですけど。

西尾　おっさんは描いていて楽しいですよ（笑）。

都々目　でもやっぱり実写の押井作品に思い入れがあると、室戸文明とかあの辺、イメージが既に存在しているキャラクターを新たに描き起こすというのはかなりきつかったでしょう。

西尾　そうですね、まああの色々な所で喋ったんですけど室戸が一番きつくって。『人狼』準備段階の頃、キャラを作っていく段階で、一番最初に沖浦さんに言われたのが、文明は玄田哲章さん[56]じゃない方向でという事で。

都々目　確かに、『人狼』のあの室戸が、拷問室でダンスを踊るようには見えませんからね（笑）。

西尾　（爆笑）玄田さんなしというシナリオを貰った時に、じゃあ何から手を付けたらいいんだろうって。あれじゃない室戸文明のイメージといったら、『御先祖様万々歳！』の文明に（笑）。やっぱあれも声は玄田さんだし、「どうしたらいんだろう」って本当に室戸だけは。まあ沖浦さんの一番最初の「こんなイメージ」ってなラフのキャラのイメージがあったんですけど、これも沖浦さんはあまり気にいっていないみたいな口ぶりだったので。室戸でありつつ、玄田さんでなく、また新たなキャラクターを作るというので、何枚も描きなおしましたね。

都々目　他のキャラ、巽とかあの辺はどうでした？

西尾　あの辺はまあ、一応1発目の沖浦さんのイメージの、沖浦さんが描いたストーリーボード用に起こしたキャラクターがあって、まあそれを踏まえつつ、まあ「俺はラフで描いたから気に入っていないから、こことこのところちょっと何とかならない？」とか言われてやったんで、まあそんなに素から起こしたという感じでは無いですね。塔部、巽、安仁屋……。

都々目　安仁屋に毛が生えているのが衝撃だったという感想がありましたけど（笑）。

西尾　（笑）まあやっぱり、いい意味でこれまでのケルベロス・サーガを裏切ろうというのが沖浦さんの目標としてあったんじゃないですかね。玄田さんじゃないとか、毛があるとか（笑）。

描いても描いても埋まんない

都々目　でかいビスタサイズの画面というのはどうでした？

西尾　「描いても描いても埋まんない」って感じですね（笑）。逆にビスタでやり慣れちゃうと、普通のTVシリーズのスタンダードなセル画用紙に戻ると、凄い小さく感じるんですよ。最近はもう慣れましたけど、『フリクリ』[57]のスタートの頃なんか「何この小ささ？　こんなんで俺やってたのか、まるでメモ用紙だよね」って（笑）。

都々目　紙のサイズからそんなに違うんですか？

西尾　いや、そんなには違わないと思うんですよ。でも印象として、でかい紙だとぱらぱらっと捲ってチェックするのにも、凄い手の動作の幅がでかい（笑）。普通小さい紙だと「ぱらぱらっ」とコンパクトにいくのが、「ばっさばっさ」と（笑）。副作画監督をやってくれた井上さんという方は、ちょっとドライアイ気味らしいんですよ、目が。それで『人狼』の紙をこう「ばっさばっさ」とやると、風が起きて目が乾いて目が痛くてしょうがないと（笑）。目薬注しながらやってました（笑）。ビスタサイズの紙にモブを描いても、「描いても描いてもまだこんなに余白があるじゃないか」と（笑）。

都々目　そのモブの最初のシーンですけど、デモ隊と機動隊の衝突シーンで、歩いている人間が全員バラバラに動いているのが凄いと思ったんですが。

西尾　ああ、手間のかかる作業ですよ。一緒に動いても描く人数は変わらないのでそんなには変わらないんですが、そういうちょっとだけずらす動きの使い方というのが映えるなあと。判ってはいたけど今回『人狼』の時に実感しましたね。あの冒頭のデモ隊のシーンもそうですし、都電のある町並みとかでも一般の人たちがわーっと歩く所とか、多分全部ずれている筈なんで。やっていて別々の動きが気持ちいいなあと（笑）。

都々目　じゃあ一番きつかったカットというのはどこでしょう。

西尾　きつかったというとプロテクトギアが全部きつかったんですが（笑）。途中から「俺はプロテクトギアは描けない」と言って、井上さんの方にまわるようになったんですけど、最初のゲリラが撃ち殺される辺りは作画修正やっていたりしたんですけど。まあメカ物をやった事がそんなに無いんですよ。ロボットとかを描いた事が無いし、「サンライズとかのロボットアニメとかはこんな線が多いロボットをよく描いてんな毎週毎週」と。

都々目　ただ、ああいうロボットは空飛びますからね（笑）。

西尾　ああそうそう、宇宙とかね（笑）。

都々目　ですから結局はセルがスライドするだけで、そんなに動いていないというのが多いんですけど。

西尾　どしどし歩いたりしませんからね。

都々目　あとは『パトレイバー』でも……って『パトレイバー』の場合はレイバー自体が動く事が少ないというのがありますが（笑）。

西尾　ギアとMG42の組み合わせは本当に、なんつーか苦しみましたね（笑）。

都々目　沖浦さんは今までのプロテクトギアのデザインから、アニメにして動かしやすいようにギアをデザインし直したと言っていましたけど。

西尾　それは俺も聞いていたんですけど、これは押井さんのコメントがありまして、「何で沖浦こんなに大変にするんだろう、俺が『ケルベロス　地獄の番犬』でこんなに簡単に



51　設定資料ではMP44と書かれているが同じ銃で、元来の名称はMP43。フルオート射撃が可能な突撃ライフルとして有名。その名前の通り1943年に最初の正式型が生産されて前線に送られていた。名称のMPとは短機関銃のことだが、これは「銃の種類が多くなると補給が混乱するため」この突撃銃の生産を禁じたヒトラーを誤魔化すためだった。そのあとヒトラーも前線の要望に応じこの銃の生産を認めたが、名称はMP44と変更になり、さらにStG44に変更となった。この銃はロシアの名銃AK47の原型になっている。

52　モーゼルKar98k。ドイツの歩兵銃として有名な銃。

53　銃口消炎器。銃口から噴出する発射炎を減少させるためのもので、ライフルなどの銃口の側面にある穴や切れ込みの事。

54　MP717（PPsh41）。元々はソヴィエトが、ソ連・フィンランド戦争の戦訓の結果として開発したPPsh41を、ドイツが鹵獲して、MP717という名称で使用していた。

55　原題は『Cross of Iron』（鉄十字章）。第2次大戦のドイツ・ソヴィエト戦線を題材にした映画。監督サム・ペキンパー、1977年。

56　声優、『紅い眼鏡』では実写で室戸文明を演じた。『御先祖様万々歳！』でも同名のキャラクターの声を担当している。『攻殻機動隊』や『トーキング・ヘッド』にも声で出演。

57　ガイナックスとI.G共同制作のオリジナルヴィデオアニメーション。西尾氏は原画で参加。

してやったのに」って（笑）。『紅い眼鏡』版じゃきついだろうから『ケルベロス』版でやればって言ったのになんでこんなに大変にするかな」ってぼやいてましたね（笑）。

都々目　じゃあ、同じ描くんだとしたら『ケルベロス』のプロテクトギアの方が楽だと思いました？

西　尾　思います（笑）。

都々目　私が見た時もそう思ったんですけどね、大体『ケルベロス』のプロテクトギアって曲線的で、表面にあまり装飾が無いですよね。でも『人狼』のギアの場合は表面に凹凸があったり……。

西　尾　微妙な曲線だったりするんですよ（笑）。膝の横っちょに付いている、ブーメランみたいなやつとかね（笑）。形が良く理解出来なくて（笑）。あの、ガレージキットのソフビのやつも、作画参考としてみんなに配ったんですよ。それが手放せませんでしたね。

都々目　その辺は今だったら「CGでやってしまえば」という話になるでしょうね。

西　尾　それは押井さんも言ってますね。「俺が今度やる時は3Dでやるから」って（笑）。

都々目　それじゃ芝居で難しかったのはどこでしょう。

西　尾　いや、物理的時間的に大変だったというのはあるけど、あまり芝居で大変だったというのは……。大変は大変というか、大変な事を要求されるようなシーンには、上手いアニメーターの方を主力として置いてあるんで、大変なのはその原画マンの方なんで。上がってきた物は素晴らしい物で、俺が手を加える事もあまり無かったんですけど。まあ週何枚出さなきゃならないとかノルマ、時間的物理的作業の方がきつくって。当時は「わー大変だー」とか言っていたかもしれないですけど（笑）、これが大変だあれが大変だとか。苦労した印象に残ったカットというのはそんなに無いですね。

ああ、ギアの大変さの他に、機動隊のヘルメットが大変でしたね。ヴァイザーの可動部分が。あれはね、まともに描いたアニメ作品がそんなに無いんですよ、「そんな所描いて何が嬉しいんだ」って（笑）。

都々目　あれは実物は見ていないんですか？

西　尾　写真でしかないですね。だからどう動くか判らない。何だか複雑に入り組んでいるんですよ。2本軸があって、上げた時に交差したりするんです。「これはどういう事なんだ」って（笑）。「ええちょっと待って、ここうでしょ」って（笑）。『パト2』とかって機動隊出てたから、あれちょっと設定出して貰ってよって言ったら適当に描いてあって（笑）。いい加減な描き方していて参考にならねーやなんて。

それで調べていたら、『平成狸合戦ぽんぽこ』(58)ってアニメにちらっと機動隊が出てきたんですけど、あれが比較的ちゃんと正確に描いていて、「じゃああれに勝るやつを今回は」って（笑）。沖浦さんが人狼本(59)を作っている時に、本に載ける原画をチェックするんで、全部引っ張り出してばーっと見てて。プロテクトギアの動きとかのチェックが描き込まれているんですよ。それで沖浦さんが「機動隊のカットが出て来たけどさ、馬鹿みたいにここ直してあるよね」って（爆笑）。

都々目　これを読んだ人が『人狼』のDVDが出た時に、機動隊のヴァイザーに注目してくれたら嬉しいでしょうね（笑）。

西　尾　銃器ファンにもなりましたし、警察ファンにもなりました（笑）。他の作品、まあ実写でもいいんですが機動隊とか出てきて、盾が大抵リベットの位置が違ったりしてね。「あれニセモンだな、小道具だね」って（笑）。あんなに軽くないし（笑）。これ言っちゃいけないのかも知れないけど、『アキハバラ電脳組』(60)って流用されているんですよ、設定が。

都々目　機動隊のですか？

西　尾　何て言いましたっけ、ドイツのこういうヘルメット……。

都々目　フリッツヘルメット？

西　尾　フリッツヘルメットになっているんですよ、『アキハバラ』のも機動隊が。あれは『人狼』オリジナルの、ドイツに占領された世界観って事で『人狼』では機動隊もフリッツヘルメットにしているんですけど、『アキハバラ』に流用されたらしくて（笑）。それで写真を見ても判らなくて、結構想像で描いた部分とか『人狼』でもあったんですけど。そういう所も流用されて（笑）。

劇場病

都々目　アクションシーンを描いてストレスを発散していたなどという事が書いてありましたが。ゲリラが撃たれるシーンですか。

西　尾　そうですね、主にね（笑）。

都々目　あれが初めて見た時がとにかく、撃たれて、跳ねて、転がって、飛んでって、血が飛び散っているのが素敵で素敵でたまらなかったんですが（笑）。でも描いてる人間は凄く大変じゃないかなあって。

西　尾　大変は大変なんですよ。

都々目　全部あれでしょう、弾がここに当たったら体がこっちに持って行かれて、その後ここに当たったらこっちが後ろに下がってとか、その辺全部計算して描いている訳ですよね？

西　尾　それで弾が入った側は血がちょろっと流れるくらいで、出る方からはドバーっと出るっていう。それで、入射方向からぴろっと出た血は重力に従ってぺたっと服に付いてしまうから、新しい血の模様がどんどん増えてしまうという。それを一個一個、着弾の上に覆いながら描いていくという。ストレス発散していたというのと矛盾しているかもしれませんけど（笑）細かい作業が必要でして。

都々目　あの狼に食われるシーンというのは。

西　尾　あれは原画を描かれた大塚（伸治）さんという、これまた激上手いアニメーターで、あれはもうそのまんまですね。キャラのニュアンスに若干、若干手を入れたくらいで、大塚さんのそのまんまで。

都々目　他に作監をやるという話は出ていないんですか？

西　尾　出ては消え、出ては消え（笑）。

都々目　最初『忍空』のキャラデザインを見た時ですけど、「アニメでもこういうデザインが許されるのか」って結構そういうのを感じたんですけど、あれは原作の絵柄というのもあるでしょうが、あれものっぺりしたような感じの絵柄ですよね。『人狼』も陰無しの、やはりのっぺりしたという感じを受けたんですが。

西　尾　そうですね、俺のキャリアってずっとそういう、なんか一点違う作品ばかりやっているような気がするんですが。『忍空』だって、瞳にハイライトの無い絵というのは他に無いと思うけど。

都々目　大体瞳にハイライトが無かったら、洗脳されているとかどうかという感じですからねえ（笑）。

西　尾　宇宙人かエスパーか（笑）。それで『人狼』は、建前上陰無しという事になっていて、また地味なキャラクターで、王道から外れている。今『フリクリ』ではめちゃめちゃ芸風が違って苦労しているんですが（笑）。

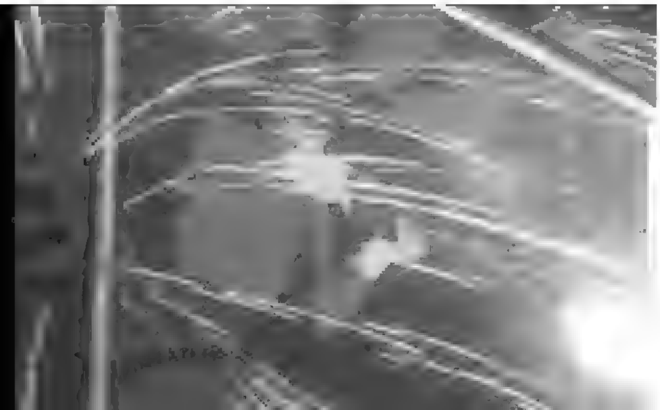
都々目　『人狼』をやったあと、影の付け方を忘れていたという話がありましたが（笑）。

西　尾　本当にそうなんですよ（笑）。『BLOOD』(61)なんかはそんなにべったり影という訳でも無いけど、一応影ありがベースになっていて。『ポポロクロイス物語』(62)もちょっと可愛らしい変てこなキャラなんで、また王道とはちょっと離れた。

都々目　あのコケシみたいなキャラですね（笑）。

西　尾　白目が無いんですよね（笑）。『BLOOD』で影を付けたりする時にやっぱり、「あれ、どれ位付けたらいいもんなんだっけ？」って（笑）。「普通ってどれ？　どういうレベルだっけ？」とかいう感じでしたね。

都々目　動きはどうです？　『人狼』で徹底的に描き込んだ



58　監督高畑勲、1994年。ところで高畑氏は『となりの山田くん』（1999年）で大赤字を出し、その結果高畑氏はほとんど現役から引退したようになってしまっているが、『ミニパト』は、『となりの山田くん』の安っすいやつを作ろう」という目論見が、神山健治氏と西尾氏との間にあったそうである。

59　『人狼-BEHINDOFTHESCREEN-』、青心社。

60　TVシリーズは1998年4月から9月まで、劇場版は1999年に公開されたアニメーション。TVシリーズは葦プロダクション、劇場版はI.Gが製作。

61　西尾氏は作画監督協力の肩書きで参加。2000年。

62　プレイステーション用に発売されたゲームで、アニメーションをI.Gが担当している。その作画監督を西尾氏が、監督を神山健治氏が行った。



動きをやっていましたよね。それからまあ普通の、言ってしまえば期間も短い、ヴィデオだとかテレビだとかをやる事になって。

西　尾　本にも書きましたけどまさしく〝劇場病〟というやつで（笑）。『人狼』で描き上げた、細かい動きというのに魅了されて、他の作品でもそれをやろうとするとやっぱり期間も短いし、枚数制限もありますから……という事を考えつつやり直しとかして、どんどん手が遅くなっちゃう（笑）。TVメインでやっていた頃は、大体80カットとか90カットをやっていたんですよ。それが今や10とか1桁とか（笑）そんな感じになっちゃって。

都々目　それで『フリクリ』の方も？

西　尾　『フリクリ』の方はそれで、〝人狼病〟を治療させようと頑張っているんですが（笑）全く芸風が正反対じゃないですか。『フリクリ』はもっと、オーバーに楽しく動く感じなんで、『人狼』の方法論というのを全部頭から取って、頭空っぽにしてやらなきゃいけないなっていう。普通、次の作品に入ると、自然と頭を切り替えられるもんなんですよ、かつてそうだったし。でも『人狼』長かったですから、染み付いちゃったんですよね（笑）。それでまた次に何をやるか判らないですが、『フリクリ』が終わってまた次の作品をやる時に、『フリクリ』が染み付いている期間も若干あるかもしれないけど、すぐにシフト出来ると思うんですよ。問題は、『人狼』は時間が長かったと（笑）。

都々目　『人狼』にはずっと最初っから付きっ切りだったんですよね。

西　尾　そうですね、沖浦さんが一人でシナリオをチェックしていたとか、その期間がどれ位か知らないですけど、I.Gに〝人狼部屋〟というのをしつらえた時には最初からいました。机が全然入っていなくて、「卓球台置けるよね」とか（笑）。あっという間に一杯になりましたけど。

都々目　その一番最初の時というのは何人でした？

西　尾　いや、沖浦さんはその頃は自宅でコンテを描いていて、あんまりスタジオには入らなかったんですよ。で、演出の神山（健治）さんが、他の作品をやりつつ入っていたくらいですね。あと俺はひたすらキャラ表を描いていると。だから『人狼』メンバーは二人だけでした、最初は。あとはちらほらすみの方に別の作品をやっている方が。本当にだだっ広かったです（笑）。

都々目　それが最後には何人位になったんです？

西　尾　何人でしょうね、パンパンでしたよ（笑）。劇場用のでかい紙のサイズでやっているんで、机もちょっと大ぶりなんですよ。その机をびっちり入れて、あとは仕上げとか色関係の人も入れなきゃならないし、中割りする動画の方も入れないとならないし、当然あとは〝撮出し〟（さつだ）といって、セルと背景を合わせて撮影する撮出し机というのも必要になってくる。それが結構場所取りますからね、撮出し机というのは。背景が一杯入っている箱がドーンと置かれて、色を塗られたセルが山積みにドーンと置かれて、それを一枚一枚チェックして撮影指示を書き込んで。大ぶりな机が必要だったんですよ。俺はその下で寝ていましたけど（笑）。

1週間、月曜日入って、土曜日やっと帰るみたいな。近所にコインシャワーがあるんでそこ使って泊まり込んで。最終段階には、外に外食に行く時間が無いから出前頼んで、本当に外に出なくなりましたね（笑）。

都々目　それだけ上げよう上げようと頑張ってやっと上げた物が、1年以上放置されていた訳ですから、悲惨でしたね（笑）。

西　尾　悲惨でしたね（笑）。「じゃああんなに急がされていたのは一体何だったんだ」って（笑）。やっぱ上層部的には色々問題もあったでしょうしね、次の作品が待機しているから早くスタジオを空けなきゃならないとか、色々そんな理由もあったんですけど、公開日に追われて急がされていたという訳じゃないんで、やっぱりちょっと気持ちが緩むんですよ。「来週公開って訳じゃないのに何でこんなに急がされるんだろう」って（笑）。他の劇場作品って、『ああっ女神さまっ』(63)とか大変らしいですね（笑）。公開日も決まっているのに作品が上がらないって。

都々目　最近のアニメってそういうのが多いですからね。全然完成していない物が劇場に出てしまった『某作品』(64)とか

（笑）。それに比べれば『人狼』は恵まれていたのかなって。

西　尾　そうですね、良い意味でも悪い意味でも、公開が延びたというのが良かったのかも知んないですね。海外まわったり(65)、じわじわ知名度上がってって。完成して「さあ来週公開だ」って宣伝する期間も無いわ、というのじゃ。『攻殻』や『パトレイバー』と違って、『ケルベロス』シリーズっていまいち知名度無いじゃないですか。好きな人しか知らないという（笑）。「実写もあったのか」みたいな感じじゃないですか、『人狼』の感想見ていて。（実写の前作を）見てみようと思ったら、レンタル屋に行っても無いという（笑）。

都々目　私の知り合いは先に『人狼』を観て、そのあと『紅い眼鏡』の室戸文明を見て驚愕したと言っていましたが（爆笑）。

都々目　それじゃ、これからDVDとかヴィデオレンタルになって初めて見るという人もいると思いますが……。

西　尾　俺の友達なんかみんなそうですよ（笑）。誰も見やしない（笑）。

都々目　では取り敢えず、これから見る人に何かあります？

西　尾　そうですね、「クリアなTVで見てね」（笑）。暗いシーンが多いので。

都々目　暗くて、みんな潰れちゃって悲しかったという話がありましたけど（笑）。

西　尾　古いタイプのやつだったりすると、訓練シーンとか見えなかったりするんで（笑）赤い目しか見えなかったりするんで。結構その辺はきっちり、ヴィデオに落とすと思うんですけどね。

（初回生産版DVDの値段が）高いですけど（笑）。ワーナーとかのDVDは2000円で出すって言っていて、「1万円でDVDを出すメーカーの気が知れない」とか（笑）。あれどきどきしちゃいました（爆笑）。あれそうだ、この本が出る頃にはもうDVDが出ているんですよね？

都々目　出ています、遅れなければ（笑）。

西　尾　じゃあDVDには色々おまけが沢山付いていますんで、「12000円はお買い得だと思います」という事で（笑）。絵コンテも付くし、『週刊少年ひとおおかみ』もオールカラーになってますし（笑）。

都々目　ええ、そうなんですか!?

西　尾　それで今日（会社に）泊まってたんですから（爆笑）(66)。あの、前の本に描きましたけど、ガンダムラムネが当たった時ですよ（笑）。ガンダムラムネが当たった時に、バンダイビジュアルの渡辺さんの方から、「『ひとおおかみ』を是非DVDに収録したいんですよ」って。「ああいいで



63　藤島康介原作のコミックの映画化。合田浩章監督でアニメーション製作はAIC。取り敢えず無事に2000年11月に公開された。

64　その名を口にするのもはばかられる『ガ○ト○ス』の事を指す。セルにろくに色も塗られていない完全なる未完成状態で劇場公開され、劇場に行った人間には「完成版ヴィデオ引換券」が配布されたという伝説のアニメ。都々目はこれの話を聞くたび目にするたび、こんなものが映画館を占領し、一方『人狼』は一体いつ映画館で見られるんだと憤慨していた日々を思い起こして怒りに震えている。

65　日本での劇場公開がずるずると引き延ばされる一方、世界各国の映画祭でたらいまわしのように上映されていた。日本のファンの間では「フランスの公開でも日本語音声入るのかな、だったら観に行くかな」「せめて香港辺りでやってくれれば……」と真剣に討議されていた。

66　この日西尾氏は髭面で現れ、伸ばしているのかと訊いたら泊り込みだったのでと答えた。

すよ勝手に使ってください」って。そうしたらＩ.Ｇの社長の石川さんが「ああいいよね是非やってください、はい」って。それで俺その時宴会で酔っ払っちゃってたから、「じゃあ石川さん、折角だからオールカラーにしますか」って。「うんそれやろう、絶対だよ！　絶対だよ！」って（笑）。石川さん自身が頑張っちゃって、「あれどうなってるの？　ちゃんとしてよその辺！」って掛け合ったりして（笑）。そんなに頑張られると俺、カラー化するのはここまでで勘弁とか、そういうの出来なくなっちゃって（笑）。あとは白黒でごめんね〜なんて出来ないよ〜って。それでオールカラーです。オールカラーと新作が一本（笑）(67)。

都々目　新作も？　最初これの『ひとおおかみ』を描いて貰った時に、「これでもうネタは無いだろうなあ」って思っていたんですが。

西　尾　無いんですよ（笑）。忘却の彼方に帰してましたからね（笑）。だから公開後にあった事しか描けないんですよそういうふうに。

どっかにね、『人狼』キャラによるケルベロス騒乱をね（笑）。白服の男はどうなったのかとか（笑）(68)。



⇧『ケルベロス』白服の男

押井守インタヴュー

私が初めて押井守作品に触れたのは、ヴィデオで『うる星やつら2　ビューティフル・ドリーマー』を観たのが最初だと思われる。当時私は『らんま½』から高橋留美子作品にはまっていたのだ。うる星やつらＴＶシリーズのヴィデオも見せて貰ったが、印象に残った話の多くのスタッフロールに〝押井守〟が入っていると気付いたのは暫く後の事になる。

それから知人に『パトレイバー劇場版』をヴィデオで見せて貰ってやはり強い印象を受けた。そして１９９１年、別用で東京に来ていた私は、その時に行われていたコミケを覗いてみる。そしてたまたまうる星やつらの同人誌を買ったのだが、その本に押井守について詳しく触れられていた。この本で『うる星やつら』と『パトレイバー』が押井守の名前で繋がった。それから私はレンタルヴィデオ店を漁って押井過去作品を探し、『パトレイバー2』『攻殻機動隊』と公開初日に映画館に向かった。それらが野良犬の時ホームページを開設する以前に起こった事である。

さて、『攻殻機動隊』以来押井氏の新作の情報は微々たるもので、１９９７年後半頃から私はこまめにアニメ雑誌などをチェックするようになった、情報に飢えていたのである。そうやって拾ってきた情報をちょこちょことページに掲載するようになったのだが、それから次第にページの雰囲気も変わり始めた。

最初は野良犬の時は、主に私のパソコン通信を通じての知人が来る内輪のページの域を出ないものであり、掲示板もそういった知人が書き込んで行くくらいであった。だがそうやって押井情報を追いかけてゆくうちに、押井ファンが集まってくるようになる。正に〝野良犬の時〟という名の意味が現実のものとなってきたのだ。

人が集まるところには情報も集まる。各方面、時には企業や国外からのたれこみ情報が届くようになり、私の仕事はもっぱらそれらの情報の裏を取って纏める事になった（今でも自分から情報は探しているが）。

押井氏は行動範囲が広い。アニメは勿論の事本も出しているし、新聞に登場したりＴＶに登場したり、パソコン雑誌にまで連載を持ったりする。それらを一箇所に集約する場所が求められ、野良犬の時がその場所として機能し始めたのである。それは私の当初の予測を超えるものでもあった。新情報を追いかけて逐次掲載する事がどれだけＷｅｂページにとって重要な事か、当時私は十分に理解していなかったのである。私はＷｅｂページをデータベースとして充実させるという事ばかり考えていたのだ。これが現在の野良犬の時に至る第１段階である。

第２段階は２０００年1月に始まった。同人誌『犬からの手紙』に収録するために『人狼』監督の沖浦氏にインタヴューすべく、企業側（この場合はプロダクションＩ.Ｇとバンダイビジュアル）に連絡を取ってみたのである。あの時は果たして相手にされるのだろうか、そして相手にされたとして、それは越えてはならない一線を超える事になるのではないかと色々と考えたものだ。

詳細はこの本の第1号に記してあるので省くが、私の想像以上に野良犬の時の認知度は高く、沖浦氏へのインタヴューも無事に行うことが出来た。それは「超えてはならない」ものだったのかどうかは今でも判らないが、一線を超えたのは確かである。

一介のファンが作家に会うのがどんな意味があるだろうか？　似たような事をやっている人は他にもいるだろう、そういった人々はただ崇拝する人をこの目で見たい、近付きたいという目的のために行っているのかもしれない。

しかし信じて貰えるかどうか判らないが、私にとってそれは目的では無い。私は作家の作品が見られれば十分だ。

では何故私がそういう行為に及ぶかというと、直接会って話を聞く事、そしてそれを元にして良いもの（この場合は本だが）を作ること、そしてそれを望む人に見て貰う事、それが私にとっての最も重要な目的なのである。それが情報の中継者という立場となった私の任務だと考えて。そして私は活動を続けてきた。

２０００年11月23日。私は五反田にあるイマジカという撮影所を訪れた。先方の前の予定がかなり長引いていたため、私を迎えてくれたプロダクションＩ.Ｇの西沢氏と雑談をして時間を潰す。そうしているとやがて本人が階段を下りてきた。

沖浦氏に会うという一線を超えて以来、いつかはこの日が来るだろうという予感はあった。時間の問題なのではないかとも思っていた。しかしついにその日がやってきた時、「押井ファンが集まってくれるようなところになってほしい」と考えて野良犬の時という名を自分のページに与えたあの日を思い、その意図を遥かに超えた今、インタヴュアーという立場上舞い上がってはならないと自分に命じつつも、感慨深くなる感情を完全に排除する事は、神ならぬ身の私には出来えぬ相談であったろう。

67　『週刊少年ひとおおかみブックレット』は人狼ＤＶＤの購入特典として、一部の店舗で購入した時のみ添付された。

68　この『ケルベロス』に登場する白服の男だが、白服の男を演じた松山鷹志氏が「自分はいつ死ぬんですか」「どんな風に死ぬんですか」と押井氏に何度も聞いてきたため、押井氏がひねくれて、死ぬ予定だった白服の男が生き残ることになったそうだ。



野良犬の塒による押井守インタヴューがここに実現したのである

都々目　では改めて。初めまして[69]、今日はありがとうございます。

押　井　（野良犬の塒の）噂は聞いてます。

都々目　噂ですか（笑）。

押　井　僕はインターネットはやらないから、見た事は一度も無いけどね[70]。

都々目　インターネットが嫌いだとかいう話が前に載っていましたね[71]。じゃあ公式サイト[72]の方は？

押　井　あのサイトは向こうの申し入れというか、mangazoo[73]さんの方から「公式サイトを作らせてくれ」って。僕はネットをやっていないって言ったら、別に僕のためというよりもお客さんのためだからって。運営とか手間暇の部分は全部向こうでやるから作らせてくれって、そういう話で。

都々目　それではサイトの中に書かれている文章は？

押　井　あれは定期的に原稿を渡している。

都々目　（公式サイト内の）掲示板の方は見ていないんですか、そうしたら[74]。

押　井　うん、全然見てない。ある程度纏まったら見せてくれるという話にはなっているんだけど、まだ見てない。

都々目　以前ニフティ[75]の電子掲示板の方に書き込みしていたという話でしたが。

押　井　うん、そういう時期もあったよ。『パトレイバー』の頃にね。

都々目　その時はハンドル[76]を使っていたんですか？　実名で？

押　井　それはハンドルで。ハンドルだったけどニフティだったから、WHOって機能[77]があって、僕はちゃんと正規に登録していたから、ばればれだったけどね。

都々目　それでどんな話を書き込んでいたんですか？

押　井　何も覚えてないけどね。『パトレイバー』の電子掲示板（BBS）があって、そこで書き込み（レス）が付いている件に関してコメントしたりとか。

都々目　制作サイドの人間だという事は隠していたんですか？

押　井　隠していたというか、隠すつもりも無かったけどね。なんか適当に。何を書いたか全く覚えてない。その頃と前後して止めちゃったから、それが最後だったんじゃないかな。草の根のネット[78]も幾つか行っていたんだけど、そちらの方も出なくなっちゃったから。ニフティ……いつだろう？　『パト1』やって『パト2』の頃にはやってなかった気がするなあ。いやもう止めて久しいよ随分。10年近くになるんじゃないかな。

都々目　ええと、今回は一応同人誌に載せるという前提でのインタヴューですが、前から気になっていたんですけど、押井さんのインタヴューとか書かれた文章を見ていると、時々同人誌とかコミケとかいう言葉が出てきますね。何か経験があるんですか？

押　井　学生の時に同人誌やってたよ。現代史というか、文芸同人誌かな。確か1回しか、創刊号しか出さなかったような。多分1回で終わったと思う。経験といえばその経験がある。

ああ、それ以外にね昔にね、若い人は知らないだろうけど、新左翼系の本屋さんがあった。大手の出版社が出しづらいような本を扱っていた、左翼系の出版社というか本屋さんがあったんですよ。そこがね同人誌を置いてくれたんです。そこでね、1冊だか2冊だか、自分たちで作った本を置かせて貰った事がある。それは……文芸じゃないな、思想関係。そういう経験はある[79]。当時はコミケとかそういうの無かったから[80]、本屋さんに直接置いて貰う。そういうの、今もあるのかなぁ？

都々目　今は同人誌を委託で扱って置いてくれる店がありますけど……[81]。

他者として興味がある

都々目　それでこの間、東京国際映画再で『アヴァロン』を観させて頂いたんですが、『ウィザードリィ』[82]ネタのオンパレードでしたね。

押　井　うんそうだよ、元々『ウィザードリィ』から思い付いたもんだから。

都々目　それ以前にも、『パトレイバー2』とかで端々に『ウィザードリィ』用語が出てきたりとか[83]。

押　井　好きだからね。今でも好きだよ。

都々目　シナリオ#1[84]からですか？

押　井　僕はね、シナリオ#1やって#2[85]までやったかな。#2までかな、そこから先はやってない。何か『ウィザードリィ』じゃなくなっちゃったって。『ウィザードリィ』っていいんだよ別に、最初の『ウィザードリィ』だけで充分一生遊べるっていうか[86]。まあソフト作る側は仕事だから、出し続けなきゃ会社として成り立たないけどね[87]。あの作品はあの作品でもう終わってて、最初の『ウィザードリィ』で全て。あれ以上の物は無いし。ゲームっていう意味でいえば、あれ以上のゲーム無いよね。そういう事を前にも書いたか話したかしたけどね、あれだけあれば良かったんだよ。あれだけあればみんな幸せに、『ウィザードリィ』やってたのに（笑）。商売だから新作を作るってのはあるんだろうけど。僕は今も、ゲームと

69　実は初めてではなく、数日前に行われたサイン会でも会っていたのだが、当然の事ながら押井氏は覚えていなかった。

70　2003年現在はちまちまネットにアクセスしているらしい。「某ネットのサイトで一瞬だけ見たんだけど、僕の実写映画をお買いあげ頂くのは僕のアニメ映画を見るための税金、年貢だという話を見て（笑）、『ああなるほどな』と思った（笑）」

71　『ニュータイプドットコム』2000年11月号。

72　http://www.oshiimamoru.com/『ガブリエルの憂鬱』

73　http://www.mangazoo.jp/ 押井守公式サイトの運営母体。

74　この押井守公式サイトの掲示板は2003年現在停止している。閑古鳥状態だったしなあ……。

75　当時ニフティ・サーブ（現 @Nifty）は日本最大のパソコン通信ホストだった。当時のパソコン通信とは電子掲示板（BBS）、チャットルーム、ファイルライブラリ（現在のftpサーヴァのようなもの）等で構成されており、現在のインターネットとは異なって一つ一つのホストが独立しており、別のパソコン通信網に繋ぐにはそれ専用のアクセスポイントに接続する必要があった。ニフティ・サーブは全国規模で展開しており、日本中にアクセスポイントを持っていた。

76　パソコン通信上で使うペンネームの事。

77　ユーザーデータを照会する機能。

78　企業ではなく個人が運営するパソコン通信ホスト。大抵アクセスポイントは1箇所で、そのホスト所在地のアクセスポイントに直接ダイアルする必要があった。

79　押井氏は学生時代に図書委員をやっていたが、図書室の本にSFか、或いはマルクス、レーニンなど左翼系の本ばかり仕入れていたらしい。

80　第1回目のコミックマーケット（コミケ）は1975年。これが一番最初の同人誌即売会という訳ではないが。

81　しかし都々目が自分の同人誌の委託販売契約をしている『メロンブックス』や『虎の穴』で左翼の本を扱っている訳はないが……。説明すると長くなりそうなので黙っていた。

82　Sir-tech社のゲーム。『ウルティマ』と並ぶコンピューターRPGの始祖。一番最初のAPPLE II版が出たのは1981年。日本人には『ウルティマ』より『ウィザードリィ』の方が受けが良く、日本オリジナル版の『ウィザードリィ』も作られている。犬本4号にて『ウィザードリィ』の特集を掲載している。

83　自衛隊機の要撃シーンで司令部を表す「トレボー」とは『ウィザードリィ』に出てくる王の名

いったら『ドラクエ』[88]しかやってないからね。『ドラクエ』だけはやっているけど、だから5年に1回ゲームやっている。

都々目　5年に1回？

押　井　『ドラクエ』、5年に1回しか出ないから（笑）。あとはだから昔の引っ張り出してやってるけどね。もはややりたいとも思わないしね。『ウィズ』と『ドラクエ』があれば。

都々目　劇中で、「ラグってる」[89]とかのオンラインゲームの用語が出てきましたけど、実際にオンラインゲームをやった事は無いんですね。

押　井　無いよ。あの辺は全部想像というか、情報だけで書いているから。

都々目　それじゃ、ご自身でゲームを作られた『サンサーラ・ナーガ』ですが、前からゲームを作りたいとは前から思っていたんですか？

押　井　前からというか、ゲームに狂っていた時期に、「もしかしたら作ったら面白いんじゃないか」って事で始めたんだけど、実はそうじゃなかったというか。ゲームは遊んでいるに限る。3本やったんだけど、それで懲りちゃったというか。何か、物を作るのと映画は全然違うから。やっぱり自分の思った通りにコントロール出来ない。例えば容量の壁とかね、プログラムの壁とかさ。「こうしたいんだけど」っても「ちょっと容量的に無理ですね」って話になっちゃう訳だから。そういうふうな事で、戦うための知識も無かったからね。そういう意味でいえば、アニメでも映画でもそれはそうなんだけど、“演出する”ってのは基本的に、演出するための表現の基盤というか、その事に関する知識とか技術とか無しには成立しないからさ、だからゲームの事に関しては僕は素人だし、ゲームの事に関しては全くの無知だから。そうするともう戦いようが無い。結果としてだから、僕が10お願いして、2つ3つ実現すれば良しとするしか無いという、その繰り返しだから。結果的に上がった物が、（プログラマーなどが）頑張ってくれたんだけど、僕の考えていた物とはかなり違う訳だから、それで疲れて辞めちゃった。

都々目　でも今ではハードの性能とかがかなり上がりましたから制約も低くなったのでは？

押　井　いや結局はおんなじなんだよ、ファミコンでやって、スーパーファミコンでやって、「今度は容量が上がったから」といっても、映画やアニメと一緒で、スペックが上がった分だけやる事も増えるから、演出の余裕というのは依然として無い[90]。逆に手間暇が膨大になって、動員しなきゃいけない人間もお金もどんどん増えて、ますます自由度が下がっていくという。だから一人きりの方がいいってね。一人か二人で作れるゲームで充分遊べるはずなんだよゲームって。200人300人で作るゲームっていうのはね、もはやゲームとは呼べないっていう。

「遊び方はプレイヤー任せ」っていうね、環境を用意して、取り敢えずゴールはあっても無くても良くて、遊べる環境を作ってくれて、その中でどうやってドラマを作るか、どうやって遊べるか、何をどうやらせるかが全部プレイヤー持ちという、それがゲームの本来のあり方で、そうでなくなっちゃった時点で、ゲームはゲームなんだけど、ゲームに基礎を置いているけども半ば映画みたいになっているというか。要するに物語になっちゃったんだよね。物語はいいんだけどさ、物語を自前で作り出すのがゲームの醍醐味で、物語が全部用意されても困るんだよね[91]。

都々目　「ゲームの映画コンプレックス」という話がありましたけど、ゲームが映画に近付こう、近付こうという傾向がありますね。

押　井　本質は違うもんだと思ってるからさ。ゲームの良さは、自分にとっての物語を作れる所にあると思っているんですよ。物語からキャラクターの性格設定に至るまで用意されちゃうとね、困るんだよね。やる事が何にも無いというかね。これは映画に近付いたという事なのかもしれないけど、それだったら映画を観た方がいい、単純に言って。物語が用意されていてそれを再現するだけであれば、僕は映画を見た方がいいし、小説読んだ方がいいし。それがある程度判っちゃった時点で、「映画として物語を作る」「物語としてゲームを作る」という方向もあるなと思ったけど、それを試してみようかなと思って『サンサーラ』をやったんだけど。

確かに物語を語れるんだけど、その手間暇たるや大変なもんでさ、自分が思う通りに物語を描こうとすると、ゲームのシステムと向かい合わなければならなくなる。そうするとどっかでプレイヤーの自由度がどうなるという話になる訳だから。それを巧妙に作るという事は多分可能なんだろうけどさ、その事の手間暇を考えると、僕は映画を作った方が早いと。

都々目　でもオンラインゲームの発達で、プレイヤー同士がコミュニケーション出来るようになって物語を作れる余地が生まれたのでは？[92]

押　井　僕はさ、以前にもゲームのエッセイ集みたいなのを1冊出したんだけど[93]、そこで殆ど全部語っちゃったつもりなんだけどさ。人間と向き合ってゲームをしたくないんだよ。コンピューターを相手にゲームをしたから『ウィザードリィ』が好きになったんだよ。一人遊びなんだよ、ゲームってのは僕にとっては。他人とゲームをするんであれば、麻雀の方がよっぽどいい。僕は麻雀が大好きだけどさあ、それは人と会えるからでさ、人と戦えるからだよね。人と戦えるゲームは麻雀だけで僕は充分で、だからコンピューターゲームに関しての魅力ってのは別、だからコンピューターとゲームをやる場合には逆にやらない訳。それでコンピューターと戦いたい。要するに一人遊びなんだよ。何が面白いってさ、基本的に一人遊びが一番面白いんだよ。誰かと遊ぶんじゃなくて、自分一人で遊ぶのが一番面白い、僕にとっては。

都々目　それで『アヴァロン』の中で作られたゲームの世界も、コンピューターと戦う世界ですか。

押　井　要は『アヴァロン』のシステムと戦うっていう話なんだよね。だからああいう話にしたんであってさ、プレイヤーの最終的な目標というとシステムとの戦いなんだよ。ゲームの外側に立てるかどうかっていう話だけどさ。それは『アヴァロン』の小説[94]で話を書いたんだけど、要はコンピューターゲームの本質は何なんだというと、システムとの戦いなんです。コンピューターってのは他者なんだよ、人間が自分の力で初めて生み出した他者。

人間はもう人間を相手に他者を感じる事が難しくなっているんです。今目の前にいる人間であれ、街ですれ違う人間であれ、それを現実として、他者として意識出来る瞬間は殆ど無い。人間の意識のシステムはそうなっちゃってる。どこに他者を求めるかというとさ、コンピューターと動物しかないんです。僕は人間と人間のドラマには殆ど興味が無い。それはもう語り尽くされちゃったし、語り尽くされてもいくら話しても終わらない話であるし。人間の歴史でここ200～300年、ずっと人間の事ばっかり語ってきたけど、人間をテーマにする事はもう、それ自体では成立しない。

都々目　それで『攻殻』が人間と人工知能の関係であったりとか、『パトレイバー』が都市であったりとか……。

押　井　別にコンピューターでなくてもいいんだけどさ、犬でもいいんだよ[95]。そういうふうに言ったんだよ。犬だと誰も映画にお金出してくれないだけで、コンピューターと戦う話だとお金を出してくれる。コンピューターと対話するとかいう話だとお金を出してくれるから、単純にそれだけの話で。僕自身も犬ほどでは無いにせよ、コンピューターに興味があるから。

何故ゲームをするかというとパチンコと一緒で、「何故（玉が）出ないんだよ」って、相手をこう何となく自分と感じる瞬間すらある（笑）。憎悪とか殺意とかね（笑）。本来そういうものでないのに何故そういうものが発生するのか。パチンコだって一種のシステムには違いない。設計した人間がいてさ、ある種の蓋然性の中で戦っている訳だから、言ってみれば一種のプログラムだよね、釘に支配されている世界だよ。

前。その王の配下の「魔法使い」「僧侶」その敵の「有翼の怪物」……。

84　Proving Grounds of the Mad Overlord（狂王の試練場）日本語パソコン版は1985年発売。

85　本来#2はThe Knight of Diamonds（ダイアモンドの騎士）なのだが、ファミコン版は順番が逆になっていて#2にLegacy of Llylgamyn（リルガミンの遺産）、#3にThe Knight of Diamondsが出ている。押井氏がプレイしたのはThe Knight of Diamondsの方だと思われる。#2の日本語版発売は1986年。

86　『ウィザードリィ』フリークは、一度ラスボスのWerdnaを倒しても、ひたすらレヴェルを上げるとか、武器を使わないでWerdnaを倒しに行くとか、アイテムを片っ端から集めるとか、そうやって迷宮に居座り続けた。

87　『ウィザードリィ』は8まで制作されたが、Sir-Tech社ゲーム部門が閉鎖されたためもう新たな『ウィザードリィ』は見られなくなった……筈なのだが、『ウィザードリィ』の権利を別の会社が買い取って新しいゲームを作るという噂もある。

88　勿論エニックス（現スクウェア・エニックス）社のゲーム『ドラゴンクエスト』の事。コンシューマー（家庭用ゲーム機）にRPGを取り込んだという功績は大きい。ファミコン、スーパーファミコン、プレイステーションとハードを変えつつ続いている。

89　ラグとはタイムラグの事で、ゲームの速度に通信回線の速度などが追い付かなくなる事によって発生する。ゲーム中でキャラクターがワープしたように突然瞬間移動したり、直前の行動がキャンセルされて元の位置に戻ったりという現象が起こる。

90　だが現在のPCゲームの水準、演出の可能性は遥かに桁が違うと思うが。しかし日本のメーカーでは無理か……。

91　本来のRole Playing Game（役割を演じるゲーム）から、今のゲームは脚本から何から全てを固定された「俳優になる事を強要されるゲーム」になっていると思っているのは編者だけではあるまい。

92　例えば『ウルティマ』のネットワーク版『ウルティマ・オンライン』の場合、システム（ゲームマスター）によってクエストやイヴェントが用意されたりするが、それをプレイヤーがどうするのかは全くの自由である。放っておくとまた別のイヴェントなりクエストなりが発生するが、勿論それらを全て無視して世捨て人のように生活する事も可能。

93　『注文の多い傭兵たち』主婦の友社より出版されたか、現在絶版。

94　『Avalon 灰色の貴婦人』メディアファクトリーより発売中。現在は文庫版も出ている。

それは変わんないよ。だからまあ、より高度になったものが、そういうふうなシステムがどこまで高度になれば人間になるのかっていう話もあるかもしれないけどさ、取り敢えず人間になる事に興味は無いんだよ。人間になって欲しいとも思わないし、そういった意味ではＡＩとかそういうものに興味がある訳では無い。それはいつも誤解されているんだけど、あくまでコンピューターは他者として興味があるんです。コンピューターがコンピューターでなくなってしまったらゲームではない、犬が立ち上がって喋りだしたら興味がなくなるだろうのと一緒で、言葉が判らないから他者である。人間はある種の合意が成立するんだよ、言葉を持っちゃったから。言葉でコミュニケーションする事で他者でなくなったという。僕にとっての他者とはそういう事です、〝理解出来ない何か〟。そういうものと戦う、そういうものと向き合う事で初めて自分が見えてくる。

都々目　人間を理解するには、人間ではない視点から見る必要があるという事ですか。

押井　そうそう、僕はそう思っている。僕の直感みたいなものだけどね。根拠も理屈も無いよ、ある時からそう思い始めて。まあある意味で、人間と人間の関係の物語っていうのには飽きたから、うんざりしたから。それは何故そうなっちゃったのかというと判らない。そういうふうになっちゃった。

昔、人並みに小説とか文学とか見てるけれども、そういうものに興味があった訳だけども、結局人間と人間のドラマって、支配するかされるか惚れた腫れたのどっちかしか無い訳だよね。それはもういいんだよ別に。やりたい人は勝手にやればいいんであって、別にそれは非難もしなければ批判もしないけどさ、僕はやる気が無くなったというだけ。それでもなおかつ映画を作りたい訳だし、何か書きたいし、語りたい。どうしてかというと、最終的にはどっかしらで人間について語りたいというのは間違いないんだけど、人間について語りたいが故に、人間について語るという形式の中ではもう駄目なんだって。それでコンピューターと犬しか無いんだけど。鳥でも魚でも良かったんだけど[96]、取り敢えず犬が一番身近だから。

都々目　最初『アヴァロン』というタイトルを聞いた時に、「アーサー王伝説のアヴァロンなのかな」とずっと気になっていたんですけど[97]、アーサー王伝説を取り上げる事になった理由とかは何でしょう?

押井　特に無いけどね、言ってみれば、強いて言えばさ、コンピューターＲＰＧという、僕がかつて探索した世界の元祖だから。全てのゲームはアーサー王伝説に繋がるから。ＲＰＧで、『ドラクエ』だろうが『ウィザードリィ』だろうが『ウルティマ』だろうがさ、原点はどこにあるかというと、全部アーサー王伝説に基づいているんだよ、要はね。

都々目　大体、今のファンタジーだったら、まず『指輪物語』[98]があって、それを更に遡るとアーサー王伝説になりますからね。

押井　アーサー王の物語はそういうふうな視点で語られたっていうかさ、史実じゃないけど、歴史的事実じゃない訳だけど、そういうふうな探求（クエスト）、冒険の物語。聖杯探求みたいな話だけどさ。そういうゲームの中で語られてきた物語の原典に敬意を表して『アヴァロン』にした。

都々目　モルガン・ル・フェの名前が出ていましたけど、モルガン・ル・フェに焦点を当てているのも珍しいなと思いましたが、マロリーの『アーサー王の死』とかでも注目されていないですよね[99]、九姉妹にこだわった理由は何です?

押井　プログラムした人間が必要だから。システムである以上は、それを構築した人間が存在する訳だから。システムの外側にいる創造者。それこそモルガン・ル・フェは蜃気楼な訳だよ。アーサーをアヴァロンの島へ運んだ訳だから。プレイヤーを導く存在、だから九姉妹です。モルガン・ル・フェってのは実体も存在も定かではないっていうのが色々な所で語られているからさ、よく判んない訳じゃない。多分ケルト的な女神の本質という物なんだろうけど、要するにキリスト教以前のヨーロッパ的な世界の中の集約的な神、そういうふうな事なんだろうと思うけどさ。それは創造者であるっていうさ、エホバだキリストだっていうと途方も無いからさ。

どっちかっていうとアーサーよりもケルトに興味があったからさ。『G.R.M.』っていう作品はケルトを描いていた、ベースに置いた作品だから。デザインから言葉から全部ケルトで。それなりにお勉強もしたし、興味もあったからさ。それがそのまんま流れ込んでいって『アヴァロン』を作った。そこで得た知識と教養というか、考え方を使うしかなかった、それでアーサー王。

都々目　今までモルガン・ル・フェが扱われている時には単独で扱われている事が多いですよね、あまり〝九姉妹〟というのに注目されていた事は滅多に無いんですが、ここにこだわった理由は?

押井　まあだから9sistersというか九姉妹というかね、元々ケルトの９人の女司祭っていうような、全部理由があるらしいんだけど、知られてないよ全然、ポピュラーじゃないよ。日本だけじゃなくて、ヨーロッパとかアメリカとかでも、九姉妹って話が出ている所は。アーサー王が好きな人にもね。大体アヴァロンのくだりは、殆ど語られていない訳だから。

都々目　そうですね。

押井　まあ例の『エクスカリバー』[100]にしても、アーサー物の中では一番良く出来ているんだけど、アヴァロンのくだりは何も無い訳だから。アーサーの死まではみんな知っているんですよ。だけどそこから始まる物語は元々多く語られていないって事があるから。まあ絵も、絵画的な物も殆ど無いし（笑）[101]。

そこである意味、映画の入りこむ余地があると思った。ゲームという事から考えると、アヴァロン自体がゲームだから。「何度死んでも生き返る」っていう。正にそこでしょ、『ウィザードリィ』だろうが『ドラクエ』だろうが、何度死んでもまた再生して始められる。

都々目　だから聖杯探求だとか、アーサー王伝説の途中じゃなくてアヴァロンですか。

押井　そう、聖杯伝説自体はありとあらゆる冒険物の原型になっているからね、『インディ・ジョーンズ』[102]でもやったしさ、映画でも物語でも山ほどある訳だからさ。そういう聖なる物の探求というか、聖杯伝説自体がキリスト教布教以降で随分変わっちゃったしね[103]。

あの物語の本質は何なんだと、それはもうどちらかといったら学問の世界の話だね。僕はそこにつけこもうとしたとか、そんなんじゃないんだよ。それはもうそっちの方に任せときゃいいしね、物語も語られたしね。「何度死んでも生き返ってまた戦う」っていうさ、そういうゲームの思想の原典というか、それで『アヴァロン』にした。だから実際問題本当に生き返っているかっていう話もあってさ、延々と惰眠を貪っているんじゃないかってさ（笑）[104]、夢を見続けているんじゃないかってさ、そこも含めてゲームなんだよ。それでゲームといえば『アヴァロン』、僕にとってはね。

都々目　風景がポーランドの風景でしたけど、実際のアーサー王の舞台、イギリスの風景を使おうという事は考えなかったんですか?[105]

押井　最初はイギリスで撮ろうかと思ってたの。ただ諸々の事情で。

都々目　予算とか?

押井　予算もあるしね、イギリスは物価が高いから。日本以上にお金がかかっちゃうというのもあるし、イギリスはもう映画のメッカだからね。ハリウッド映画の半分くらいはイギリスで作られている[106]。まあ経済も好調だし、イギリスで作ると予算的に到底不可能だっていう事と。

イギリスは好きだから結構何度も行っているんだけど、仕事の関係で行ったりしたんだけど。土地勘もあったし、いい

95　押井氏のバセットハウンドの映画『101匹バセット大行進（仮）』を作るという野望が『犬の気持ちは、わからない』（後述）に記されている。「（押井）2億円ほど用意（出資）して頂ければ作ります。本気です」

96　犬、鳥、魚は押井氏の作品の重要なテーマ。『パトレイバー2』に特に顕著に現れている。

97　アーサー王伝説及びその関連事象については92ページからの「映画『アヴァロン』のためのアーサー王伝説考察」参照。

98　1954～1955年に出版されたJ・R・R・トールキンの小説。近代ファンタジーの始祖とも言える大作。ちなみに都々目はこの作品の崇拝者でもある。2001年から3部作でピーター・ジャクソン監督による実写化映画『ロード・オブ・ザ・リング』が順次公開中。押井氏も賞賛している。

99　94ページ「映画『アヴァロン』のためのアーサー王伝説考察・モルガン・ル・フェ」参照。

100　アーサー王伝説を総括的に取り上げた映画。アーサーの誕生から円卓騎士団の結成と聖杯探索、そしてアーサーの死までが描かれているが、映画として再構成したために各所を端折られた感じは否めず、原作のエピソードとも色々異なっている。監督ジョン・ブアマン、1981年。

101　アーサーが船に乗せられて運ばれて行く所を描いた絵画は多いが、アヴァロンでの姿を描いたと思しき物はエドワード・バーン＝ジョーンズの『アヴァロンのアーサー』くらいしか無い。

102　『インディ・ジョーンズ　最後の聖戦』アーサー王伝説とは直接の関係は無いが、これも聖杯を手に入れるための物語である。監督スティーヴン・スピルバーグ、1989年。

103　94ページ「映画『アヴァロン』のためのアーサー王伝説考察・円卓の騎士と聖杯」参照。

104　95ページ「映画『アヴァロン』のためのアーサー王伝説考察・アーサーの死とアヴァロン」参照。

105　93ページ「映画『アヴァロン』のためのアーサー王伝説考察・アーサー王伝説と史実のアーサー」参照。

106　よく「押井守にハリウッドで映画を作って欲しい」という意見があるが、これにも見る限りとてもその気は無さそうだ。「金だけ出して口を出さないなら喜んで行く」とはよく言っている。

かなと思っていたんだけどね。実際試しにポーランドにロケハンに行ってみたら、こっちの方が全然いいじゃんって。

都々目　それはどういった所で？

押　井　色々理由があるけど、まあ風景が気に入ったという事に尽きる。ああいう古い町並みが保存されているという事でいうとさ、中欧、東欧の方が圧倒的に残っている。

都々目　イギリスにはもうああいった風景は残っていないですか。

押　井　無いよ。探せばあるんだろうけどね。まあそういう意味で言えばポーランドの方がそういうものは遥かに残っているし、あとは決め手になったのはやっぱ、軍が動員出来る、協力が得られるっていう事とさ、言葉だよね。ポーランド語の発声が凄くいいなと思っていたから。やっぱ英語じゃどっかつまんないなと思ってさ。ポーランド語の発音というかイントネーションというのが昔から好きだった。好きだといっても勉強した事もないし、何にも判らないけど、映画にいいなと思っていた。何か判んない言葉を喋って欲しかったんだよ、基本的に。映画の中でね。

都々目　それは『攻殻』の挿入歌で、大和言葉を使っていたような？

押　井　〝言葉〟ってのを強烈に意識したかった。日本語で映画作っちゃうと、結局すぱすぱ全部頭に入ってくるけどさ、〝言葉〟が全然印象として残っていかないんです。〝言葉〟は〝台詞〟として聞くけど、〝言葉〟として意識しない、と。映画でも〝台詞〟というのがある訳だけど、映画の中で〝言葉〟をどう扱うのかっていう事を、前からずっと気になっていた。それなら一つの方法として、明らかに違う言語でやる、そして字幕で出す。こういう方法しか無いなと思っていた。

否が応でも、多少疲れるだろうけどさ、映画を観た人だったら大体みんな「字幕を読むのが大変だった」という話になるかもしれないけどさ、僕はそういう形式の映画の方が好きだしね。僕自身字幕で映画を観るのが大好きだから。日本映画だって台詞判んないしね、クリアじゃないから。耳から入る言葉と目で見る言葉って全然別の物だから。だから字幕で映画を作りたかった。日本人だからって日本語で映画を作らなければならない理由は無い筈だから。まあそういう意味でいえば、何だろうなあ、違和感のある言葉を捜したというかね。英語だとどうしても半分判っちゃうから。yes でも無ければ no でも無い、tak・nie[107]というそういう世界。行ってみたら、やっぱ言葉だと思ったよ。

都々目　でも『アヴァロン』の中で使われているステータス画面とかは英語ですね。

押　井　システムは全部英語。それはシステム関係は全部英語に統一した。それは海外配給という事も当然あったけども、逆に彼らの世界、映画の世界の中で、ゲームの持っている普遍性というか、ローカルなイメージにしたくなかった。ポーランド語でやったらそもそも大ごとだったというのもあるんだよね。必ずスペルミスが出るに決まっているしさ、どんなに正しくしようとしても。だからいいんだよ別に英語で、だから出てくる文字は全部英語で行こうと、システム関係はね。これは一番最初に決めちゃったけどね。

銃器の遥かにタイトな世界観

都々目　あと軍が動員出来るという話がありましたけど、T-72が凄く良かったとあちこちで言われていますね。

押　井　うん、元々はあんまり好きな戦車じゃなかったんだよね。まあ実際に使ってみると、役者さんと一緒で情が移るっていうか。「ああ、こう撮ればいい顔が撮れるじゃない」というのと一緒でさ、そういう顔を自分で見つけたりすると嬉しかったりする訳だよね。可愛らしい……といったらあれだけど、一番戦車が小型化した頃の先端の戦車なんだよね。「できるだけコンパクトな戦車を作ろう」という方向での最先端の戦車。今ではバーゲン品だとか言われているけどさ（笑）、まあそれは確かに、量産した戦車だから。あとはこれは戦車マニアじゃないと判んないんだけど、T-72ってのは長らく幻の戦車だったから、戦車ファンにとっては。

都々目　それは公式ページにその事について書かれていましたね。[108]

押　井　あれは最近書いたんだけどさ、実際に戦車模型で載ったりしてみてさ、「この戦車面白いな」っていう。あまりね、ユーザーインターフェイスが良くないっていう、ユーザーフレンドリーでない戦車だよ。それで実際狭いしさ。

都々目　居住性が悪い？

押　井　居住性は最悪だよ。（脇を示して）ここにもう戦車砲があるんだから。中は無茶苦茶狭いしさ。

都々目　T-72は乗員は何名でしたっけ？

押　井　あれは3人。極限まで乗員も減らそうとして作った戦車だから。今は逆に戦車が大型化しつつあるけどね、当時はね、いかにコンパクトにして乗員を減らすかっていう思想が一時流行したっていうか。

都々目　今もまたその傾向にあるようですが。

押　井　また戻るかもしれないけどね。兵器っていうのは大体そうなんだよ、行ったり来たりするもんなんだよ。元々は兵器である以上が、戦車でいえば装甲と火力というかさ、行ったり来たりしているものでね、中庸という事はどんな兵器であっても中々無いから。その時代その時代の思想で行ったり来たりするのが兵器の思想です[109]。そういう意味で言えば小型化、省力化だね、当時のは。それでいかに量産するか。そういう考えで作った戦車だよね。まあT80なんかだと全然違うコンセプトで作った戦車だし。

そもそもね、選択の余地があった訳じゃないよ。T-80は第一線の兵器だから、ポーランド陸軍といえど簡単にお出しする訳にはいきませんと。実戦配備されているんだよね。あのT-72は訓練用のやつでね、老兵だもん、30年以上使っているやつだもん[110]。それでT-72だったら一杯出しますと。シルカ[111]も同じ理由で登場した。

都々目　T-72を2ダース呼びたくなったとか書かれていましたね。

押　井　2ダースだって呼べば呼べたけど、2ダース呼ぶ事は出来ても2ダース撮影する事とは別の話だから。それは映画の現場とはそういうもので、戦車3台撮るのと、戦車6台撮るのとでは、6台の方が良さそうに見えるかもしれないけど、6台撮るためにはスタッフが倍じゃ利かないんです、3倍必要になるんです。2ダース呼べば、それこそ何十倍も必要になるし。要するにだから、映画の中に出す物、メカニックとか特にそうだけどさ、その映画に似合った規模がね。オーバースペックに撮っちゃえば結局、12台呼んだとして12台呼んだ値打ちのある映画を撮れなければ何の意味も無いです。むしろ3台で十分に撮った方がましだという話になっちゃう。まあ現場は気持ちいいに決まっているんです、でもどうやってその絵を撮るんだという話になる。ハインド[112]も呼べば呼べたんだけど。ヘリコプターは1機と2機じゃ全然世界が変わっちゃう。同じ理由だよそれもね、1機が2機になった途端危険度も大幅に上がるしね。

都々目　戦車と言えば劇中に出てきたあのゲテモノ戦車のツィタデル[113]は？

押　井　ツィタデルとかは単なる好みなんだけど。ああいう戦車は、合理性がある訳でも何でもなくて『悪役1号』[114]みたいなもんでさ、戦車っていうのを無制限にイメージ化すると、僕にとってはああいう代物になっちゃう。ただ重武装、バケモノっていうかね、モンスターだよ。それはさ、戦車っていうと基本的に悪役だからね。僕が戦車や攻撃ヘリが大好きだっていうのは、悪役だから。戦闘機っていうのはどっか正義の味方になっちゃうんだけど、戦車だ攻撃ヘリだは永遠の悪役だから。それが普通なんじゃないかな。

人間と一緒くたに撮らないと戦車の魅力は出ない。街中で撮らないと戦車の魅力が出ないというのはそういう事だよ。草っ原を走っていてもねしょうがないんだよ。

都々目　やはり人間との比較があるからですか。

107　ポーランド語の yes, no 発音は片仮名で書くと「タク」「ニエ」。

108　押井守公式サイトの『戦車の夕べ』の記載を指す。T-62の後継機種としてT-72の情報が色々と錯綜したことを示している。東側の兵器は情報公開（グラスノスチ）以前は殆ど情報が西側に届かず、断片的な情報から西側の軍人（と兵器マニア）は様々な想像図、想像スペックを描いていた。もっともそのスペックは、ソヴィエトの官僚主義によって水増しされていたため、現実の数値より遙かに高いことが多かった。

109　重装甲と高速の両立は困難だし、また戦車の場合は装填手が砲弾を込めるのではなく自動装填装置を採用し、また車長が操縦手を兼任するという事などによって戦車の乗員は減らせ、その結果戦車は小さくなり被弾する危険性も減る。しかし戦車が小さくなると搭載する砲や弾薬量に制限が出るし、また乗員が経るという事はメンテナンスを行う人間も減るという事になってしまう。

110　実際にはT-72の採用年は1978年だったりする。

111　正式名称はZSU-23-4、対空自走砲。23ミリ機関砲を4門装備。

112　Mi-24攻撃ヘリコプター。

113　Zitadelle 作中で登場した戦車の名前だが、ドイツ語で「城塞、城郭都市」を意味する。第2次世界大戦、ドイツ・ソヴィエト戦線でのクルスク戦（クルスク大戦車戦と言われた）の暗号名として使用されたが、それが名前の由来と思われる。

114　『宮崎駿の雑想ノート』に登場する多砲塔戦車。アニメ化企画もあったが潰れたそうだ。



押　井　比較というかね、要するに何でもそうなんだけどさ、メカ単体に対する興味ってね、映画的じゃないんだよ全然ね。モデラーとか兵器マニアとかああいう人たちってのはそもそもある意味で言えばね……まあディオラマやっている人はちょっと違うのかもしれないけど、兵器っていうのは基本的にシチュエーションと混みで語るべきものなんだよね。戦車単体のスペックに興味を持っていても、それはたかが知れている、戦車の正体に肉薄出来ないよ。どういう所に置いたら戦車の禍々しさを一番表現出来るかっていうとさ、間違いなくそれは街中であり、出来れば石畳でありというね。その周りに逃げ惑う人間たちがいてというね。そういう意味で言えばあのシチュエーションしかあり得ないよ。それは〝砂漠の戦車戦〟と言えば言葉はいいけれどもさ、そんな大状況を映画でやれると思っているのかという話でね、『レッド・アフガン』(115)という傑作がある訳だけども、あれは戦車単体だから良かったんだよね。そういう意味で言えば戦車というのはシチュエーションと混みで語られるべきで、ディオラマやっている人だとそういうのがあるかもしれないけどさ。

戦車のスペックとかは僕もプラモデルを色々と集めたけど、そういうのは殆ど覚えなかったね。今でも戦車砲の口径くらい覚えているけどさ、足回り関係とかエンジンとか、片っ端から忘れちゃった。それはね、そういう事に興味が無いからだよ。いくらスペックを覚えてもね、蘊蓄を深めた事にはならない。蘊蓄っていうのは基本的にそういう事を言っているんだよね。データを集めても蘊蓄にはならない。

都々目　歴史とデータは別という話ですね。

押　井　うん、それは鉄砲も一緒であってさ、いくら銃の口径を覚えたって装弾数を覚えたって、ボルトがどう固定されるかっていうロッキングシステムを覚えたってさ、何も銃を語った事にもならないし、銃の魅力には迫れないです。

都々目　『アヴァロン』で使った銃はどうでした?

押　井　鉄砲はまた別世界になるけれども、ああいうミリタリーなＲＰＧという事自体が、僕の願望なんだよね。剣と魔法には元々興味が無い。ああいうゲームのシステムっていうのには興味があるし、探求(クエスト)っていうのには興味がある訳だけど、剣と魔法でやりたいと思った事は1回も無い。

都々目　でも『サンサーラ』では基本的に剣と魔法でしたね。

押　井　それはあれしかやれなかったからだよ。世界観から言うとね、ミリタリーにした途端にドラマの幅が狭まるから。ああいう可愛らしいキャラで、玉さん(116)のキャラでやろうといった段階で、銃器でありえる訳が無いです。だから棍棒だ木刀だ鎖鎌だっていうさ。それは銃器でやろうとすると遥かにタイトな世界観にしかなり得ないから。

銃の持っている魅力ってそういうものなんだよね。人間自身を規制しちゃうっていう事だよ、持った人間も向けられた人間も。機械だからね、何といっても。道具っていう言葉は全般的に使われるべきじゃなくてさ、比喩としての「コンピューターが道具だ」、「包丁だって道具だ」と言っても、依然として包丁とコンピューターは違う物である。道具という言葉を使いすぎちゃうと、道具の持っている本質も魅力も見失っちゃう。やっぱり違うんだよ、刀剣と銃器は一緒に語れないよ。僕は刀剣も好きだけど、チャンバラ映画を作る時の気分と、ガンアクションを作る時の気分とは全然違うに決まっている。それは同じじゃないからね。もう剣と魔法はアニメで散々やったからいいんだよ。それはどうしてかっていうとね、僕はコンピューターゲームが好きで随分やったけどさ、どれもこれもみんな剣と魔法でさ。まあそうじゃないのもあったけど、戦車物があったけど、僕はあれが好きなんだけど。

都々目　『メタルマックス』(117)?

押　井　『メタルマックス』、最初のやつだけどね。最初の『メタルマックス』は良かったと思うけどさ、あれはやっぱり少数派だよ結局ね。ああいう物を喜ぶ人は少ない訳だけど、戦車だ、機関銃だって元々少ないのか判んないけどさ。

都々目　まあどうしても銃だと、一撃必殺(ワン・ショット・ワン・キル)になってしまいますからねえ。

押　井　まあ、でもねえ、どうなんだろうなあ?　そうとばかりも言えないんだけどねえ。じゃあ剣だ槍だ魔法だがさ……まあ魔法はともかくとして、剣だ弓だ槍がさ、5対5の白兵戦しかないのかっていうとそうじゃなくてさあ、やっぱり剣だ槍だも集団戦闘の世界だったんだよね、基本は。歴史を見てみると実際には98％は集団戦闘の武器であって(118)、そういう意味で言えば銃器や火砲とかと変わらないよ。槍なんてのはどう考えても集団戦闘用にしか作られていないんだから(119)。盾もそうだよ。ＲＰＧでやっている剣と魔法の世界の、鎧付けて盾持って剣持ってってのは全部嘘だからね。あんなんでチャンバラやれる訳が無いんだよ。元々盾ってのは密集体型のために生まれたものであるし(120)。そういう事を言い立てればきりが無くなる訳で、アニメやら何やらでも散々やってきたけど。いかがわしい甲冑とかね、こんなぶっといソードとかさ(笑)、ああいうものは大嫌いだよ。あんな物でどうやって戦うんだって。そもそもだから絵柄に走っちゃえばああなる訳だけど、見栄えが良いからね。だから巨大な刀とか、お姉ちゃんがこんな幅広のソードとかさ。あれはだから確かにあるのかもしれないけど、形自身を無制限に野放しにしちゃうとね、剣だ鎧だというものの本質を失っちゃうよね。だから自分で自分の首を締めているんだよね。そういう意味で言えば甲冑とか刀剣とかさ、そういう意味で言えば興味があったし、お勉強もさせて貰ったから、好きで資料も集めたし。アニメや映画に出ているのは全部嘘だから。「嘘は嘘でいいじゃん」っていうのはみんな言うんだけどね、「嘘は判っているけど、楽しければいいじゃん」って。僕はだからさ、映画には何のためにリアリズムが必要なのかっていう話だよね。嘘であればあるほど説得してほしいんだよ。見た瞬間に嘘しか感じない物は嘘とは呼ばないんだよね。それは本当の大馬鹿やるんだったら別だよ、それだったらこんな包丁みたいな刀ぶら下げても誰も文句言わないんだけどさ、それで片っぽでちゃんとドラマやろうとするからとんちんかんになってくる。

現実から出発する事でしか嘘が作れる訳が無い

都々目　アニメだと本物の鎧は描けないというのもありますからね。

押　井　いや、それは描かないだけ。描かそうと思えば描かせられるし、描ける人間もいるし(121)。ある意味で言えば、アニメでチャンバラをやるメリットがどこにあるのかという話だよね。それはアニメの方がチャンバラの本質を描けるから。実写の方がチャンバラ難しいんだけどさあ。

都々目　チャンバラの本質というのは?

押　井　チャンバラの本質、刀剣の魅力というのかなあ、間合いの魅力だよね。戦闘ってのは基本的に全部間合いのものなんだけどさ。どんな戦闘も戦術も、間合いを巡って練りこまれてきたから。戦闘の本質も戦術も間合いに尽きるよね。間合いを表現するという事で言うと、刀剣が一番表現しやすいんだよ。銃器よりも刀剣が一番表現しやすい。そのためには自在に制御する必要があるんです。刀剣を扱う人間も、刀剣それ自体も。実写じゃ無理だよ、人間の能力が追い付かないからね。アニメだと制御出来る。大体ね、おおよそ逆なんだよ、いつも言うんだけどさ、「アニメだから誇張してやるべきだ」というのね、アニメだからとんでもない巨大出刃包丁を女の子が振り回していたりさ、アニメだから出来るんだというとそれは違うんです。アニメだから実写のチャンバラ以上の事がやれるんです。逆に実写であんな幅広の剣を振り回していたら面白いと思うよ、やれるもんならやってみろっていうね(笑)。そもそも映画のチャンバラの99.8％は全部嘘なんだよ。100％嘘だよ。『座頭市』(122)から何からね。リアルなチャンバラなんてどこにも無い。大体日本刀自体みんな誤解しているしね。刀剣に対する誤解というのは洋の東西を問わない。あんなチャンバラで人が殺せる訳が無いです。そうい



115　原題は『THE BEAST』、監督ケビン・レイノルズ、1988年。この映画に登場するのはT‐62。

116　桜玉吉氏。『サンサーラ・ナーガ』のキャラクターデザイン担当。後述。

117　1991年にファミコン用としてデータイーストから発売。1993年には『メタルマックス2』、1995年には『メタルマックスRETURNS』がスーパーファミコンで発売されている。戦車をカスタムして強くするRPG。

118　一時期は馬上槍試合専用の武具というのも発達したが。

119　騎兵槍は別として、〝槍ぶすま〟という言葉があるか、要するに槍はマケドニアのファランクス戦法のように数を揃えてなんぼのものである。

120　個人的には映画『ブレイブハート』辺りを見ると中世の戦闘というのが良く判ると思う。監督メル・ギブソン、1995年。

121　チェインメイルは無理だと思うが……。チェインメイルというのは実写映画でも難題で、毛糸を編んだものに銀色のスプレーをかけて代用したりしていたとか。『ロード・オブ・ザ・リング』では、二人の人間が3年半で1250万個のプラスチックの輪を編んでいき、数百着のチェインメイルを作ったという。

122　今は亡き勝新太郎主役で、1962年から26本の映画が作られた時代劇。北野武監督・主演で2003年にリメイクされている。

う事でいうとみんなが知らないチャンバラを研究して勉強してリアルな物を描けば、一番ファンタスティックに決まっているしね。

　それがリアリズムっていうもの、フィクションといっても本当の物なんだよ。『人狼』と一緒で、地味な事を真面目にやるとどうなるかというと、巨大な異世界が出来るんです。全部調べたから、嘘だろうと全部調べたから。勿論逆に資料に捕らわれちゃうとどうしようもないけどさ、考証をやっている訳じゃないからね。そういう実物はどうだったかという事を知るとね、頭で考えた事がちゃちにしか見えないんだよ。調べて突き当たった真実や事実を、虚構化して作ったものに入れ込まれた所に感じる醍醐味というのがさ。空想で全部を作り出しちゃうより、遥かにやりがいもあるし、面白さもあるという事を言いたいんだよ。だからさ、おおよそいかがわしい嘘八百並べて商売している訳だけど、だからこそ現実はどうなのか、事実はどうなのか、そこからしか出発しないんだよ。そう考えるとね、調べた事の無い人間がさ、甲冑描くなんて冗談じゃないよと。肩も上がんないじゃんって。今描かれている鎧なんて、おおよそ非合理の最たる物だから。あんなの着てチャンバラやっている訳なんてある訳無いじゃんって。一旦調べてとことん突き詰めた現実とか事実とかというものを、いわば叩き潰すというかね、塗り込めちゃう所に嘘の醍醐味がある。根も葉もない嘘って言うけど、根も葉もある嘘じゃないと駄目なんだよ、映画というのは。根も葉もない嘘を映画で吐いても感心しないし面白くもないよ。根も葉もある嘘を吐くとね、みんな大喜びするんです。

都々目　現実を構築する事でしか虚構は作れないという事ですよね。

押　井　そう、現実から出発する事でしか嘘が作れる訳が無いんです。現実があるから嘘がある。おんなじものだよそれは、両方とも嘘だったら何もない。アニメとか映画とかで元々ね、根拠の無い物なんだよね、根も葉もない最たる物なんであって、だから説得力をどこに求めるかというとそういう事でしか求められない。そんないい加減なＳＦやアクションだっていうアクションの世界だからこそね、時代背景をどうするとかさ、考証をどうするとかそういう意味を持たせられなければ、本当の嘘が出来る訳が無いです。『エクスカリバー』なんて映画もそうだよね、映画の中でやるから上等、最上等の部類に属するんです。良く考えて作ってあるよね、あれも嘘には違いないんだけどさ。あの犬面のマスクとかね、あういうのは実際に本当にあるんだけどさ、チャンバラで斧で戦ったりとかさ、斧で決着を付けるとかっていうのもあれが正しいんです[123]。棍棒で殴った方が早いっていうのもね[124]。失神しちゃうから、衝撃で。そういうもんだったんだよ、投石される方が堪えるんです。あの甲冑をぶち抜けたのは石だけだから。石で甲冑をぶち抜くというのは教会が禁じたんだけどさ、あまりに残酷だっていうんでね[125]。

　そういう意味で弩（いしゆみ）（クロスボウ）が発達したんだけどね。それはアーマープレートをぶち抜くというのは弩じゃないと不可能だから。至近距離だと脅威だよ、戦車兵にとってのＲＰＧ[126]みたいなもんだよ。そうじゃないとあんな手間暇かかる弩をさ、誰が装備するのかという話になる[127]。そういう事を突き詰めていけばもっと面白い映画が一杯出来る訳でしょ？　鎧を来た人間がチャンバラちゃんちゃんやるよりよっぽど面白い映画になる。あの甲冑でどうやって集団戦闘をやるのかとかね。そこから先が演出の世界、そこから先が演出が自由に妄想を膨らます世界。弩並べてさ、待ち伏せ（アンブッシュ）してさ、突然射掛けるとか。これは銃撃戦より面白いと思っている。但し、再装填に物凄い時間がかかる。仕損じたらその場で弓兵は死ぬしかないです。それには槍を持った人間で守らないとならないんです。元々長槍自身がそうだよね、刺すための物じゃないから、相手を叩くための物だから[128]。間合いを詰めさせないための物だったんですよ。それで投槍が発達した。間合いを解消するために。

　だから刀剣なんてのはね実際にはね、長剣（ロングソード）なんてのは儀式用であってさ、長さにも限界がある。その間合いでしか扱えない物なんです[129]。そういうのは僕でも知っているくらいだからちょっと調べればすぐに判るんです、一杯本も出ているしさ、何でそういう事やんないのかなって。嘘の方がいいと思っているんだろうけどね。そういうのがだから間違っているというかね、嘘の醍醐味が判ってないという。見る側がそういうもんだと思っているからさ、どちらにも何の意外性も無い。見る側も作る側もおんなじルールで作っているからさ。おんなじルールに従って作られた嘘を見る事ほどつまんない物は無いです。嘘っていうのはルール違反だから面白いんだよ。ルール違反にするためには知識を極めるしか無い。兵器を扱うっていうのもそういう事なんだよ、兵器をどう描くかをお勉強するかっていうのは自分で編み出すしかないんだけどさ、いくら映画観たってね、戦車の事は判んないよ。歴史を見ないと判んないです。

都々目　兵器の歴史というのは一番シビアですからね。

押　井　そこが面白さなんだよ、戦争とか兵器とかいう事に何故興味を持ったかというとさ、まあ簡単に言えば、合理性が貫徹される世界なんです。合理的でない物はみんな滅びるんです。感情だの思想だのは全然関係無いんです。戦場を支配している論理に忠実であるかどうかです。そういうシビアでタイトな世界でさ、頭の良いやつだけが生き残るんです。そういうやつが好きだから。頭の良い奴が生き残って馬鹿が滅びる、そういう世界を描く事自体が快感だから。だから好きなんです。兵器もそうなんであってさ、余計な事を考えて作った銃は使い物になんないです。何故カラシニコフ[130]が名銃かというと、戦場というものを想定して設計したからだよ。そういうのが兵器を語る魅力であり平気を描く魅力でありさ、「カッコいいからこっちの銃がいい」というのには何の意味も無いし何の値打ちも無いんだよ（笑）。

都々目　でもケルベロスではＭＧにこだわっていましたね（笑）。

押　井　ＭＧは実際優れた銃だから。あれほど優れた銃は存在しないから。

都々目　まあ機関銃としては……そうですね[131]。

押　井　だから好きなんだよ、ドイツ人の……何というかドイツの技術の成果というか、それだけじゃないんだよ、機関銃の理念という物を変えた銃だから。汎用マシンガンというさ[132]。今また、汎用マシンガンというのはアサルトライフルが増長して意味を無くしちゃったんだけどさ、逆にまた軽機関銃が復活するっていうさ。まあそういうふうなもんなんだよね、銃器の世界でもね。コンセプトっていう物が根底にあるんだよね。最近の傾向で言うと軽機関銃が復活する傾向にある。アサルトライフルの時代も永遠じゃないんですよ[133]。戦場の理念が変わるんじゃなくて、それも含めて、戦場の本質を理解しないと、ある時代を築いた物がたちまち消えていくんです。それがあの世界の魅力なんだよ、本質なんだよ。だからデザインがカッコいいとかさ、そういう事でやっている限りは、半分も描いていない。機関銃だってねデザイン的にさ、絵になる銃というのは他にも一杯あるよ、色々あるんです実際。だけどさ、僕がＭＧが好きだというのはそういう意味で言えば、機関銃の概念を変えた銃だからです。どんなにカッコ良くても戦闘機だろうがヘリだろうがみんなそうだよそれは。そういう背景を知っちゃうとね、物が違って見える。一見マイナーな物を出して喜んでいるように見えるかもしれないけど実はそういう事なんです[134]。逆にさ、エアガンで今更Ｍ-16[135]だベレッタ[136]だを出してどうするんだってね。Ｍ16やベレッタが有効な世界って限られているんですよ、時代的に、地域的にね。確かにあるコンセプトの中で言えば願望の銃かも知れないです。

都々目　まあそれはどんな兵器にも言える事ですよね。

押　井　一度状況が変われば何の役にも立たないしね。『アヴァロン』に関して言えば東欧製というかソヴィエト製の兵器で埋め尽くす中にドイツ物の銃を引っ張り出す意味は、理

123　当時の戦闘では大体相手を落馬させ或いは組み倒し、兜や鎧を捲って短剣などでとどめを刺すというものだった。

124　チェインメイル、プレートアーマーが発達すると武器は斬る、刺す事ではなく鎧の上から打撃を与える事が重視されるようになり、剣も鎧の上を叩いた打撃でダメージを与える事が求められ、また戦鎚や戦斧が発達した。

125　中世の戦闘形式においてはしょっちゅう教会がでしゃばってきた。弩もその強力さゆえに余りに残酷だと一時禁止された。投石の禁止については編者の資料では確認出来なかった。

126　ここのＲＰＧとはロールプレイングゲームではなく、ＲＰＧ　7ソヴィエト製対戦車ロケットの事（ＲＰＧとはRocket Propelled Grenadeの略）。安価で取り扱いが容易なため世界中の軍、ゲリラ、テロリストで使われ、イスラエルなどでもコピー生産された。『アヴァロン』にも登場しており、映画『ブラックホーク・ダウン』ではこれが至る所で飛び交っている。

127　弩の再装填には物にもよるが約1分ほどかかる。イギリスでは発射速度が毎分6～12発の長弓が発達し、１３４６年のクレシーの戦いでは弩のフランス軍を、長弓のイギリス軍が撃破している。

128　槍を叩くために使ったのは主に日本の槍兵。

129　そもそも剣がもてはやされたのは、その形が十字架に似ているからである。それを考えると十字架や教会の存在をまったくの埒外、あるいはいい加減にしか扱っていないゲームなどで剣ばかり出てくるのは実に滑稽である。剣は騎士叙任式などの儀礼では欠かせなかった。

130　ここではソヴィエトのＡＫ-47自動小銃を指している。東側各国で使用されたアサルトライフルで、頑丈で酷使に耐えメンテナンスは容易と非常に評判は高かった。かといってこれもやはり完璧ではなく、現在ロシア軍ではこれの改良型のＡＫ-74が使用されている。

131　勿論だからといってこの銃がゲリラ制圧用の常備装備にすべき銃であるかというのとは別問題。

132　ＭＧ34は軽機関銃、中機関銃双方の機能を併せ持つ最初の多目的機関銃でＭＧ42はその後継。イギリス軍の定義では軽機関銃は「二脚架をつけ、地面に伏せて用いる。個人携帯か可能だか、弾薬と予備の銃身は別の兵隊が携帯する」、中機関銃は「砲架または三脚架に乗せ、数人で扱う。前進部隊の援護射撃に使用される」

133　第2次大戦以降は、小口径の弾丸を高速で発射するアサルトライフルが一般的に軍で使用されるようになる。しかしテロ鎮圧などの状況においては銃身が短くて取りまわしがしやすく、拳銃弾を使用する事によって貫徹力を小さくし、貫通弾や跳弾などによる付加的損害を抑える事が出来る

由がちゃんとあるんだよね。それは小説に書いてあるんだけどさ。

都々目　突然モーゼル(137)が出てきた所とかですか。

押井　何故ああいう装備にしたのかという所とかね。簡単に言っちゃうとさ、あれ以上の装備を持たせちゃうとゲームにならないんだよ。あれ以上だと戦闘の実感が失われるんです。ミサイル撃ってどうするんだって話になるしね。それで良いバランスがあの戦闘、そもそもマスケット銃で戦うのは渋すぎるだろうってね（笑）。金属薬莢で、全自動ありでっていう事ですよ。そうすると第2次大戦を挟んだ10年間くらいがベスト、それ以上の物を出したらゲームにならない。設定というものを考える意味はそういう事なんだよね、それを誤解しているというか、調べる事で出てくる演出の基準がちゃんとあるのになという事。そうするとさ、その演出の基準を元にどこまでやっていいかどこまで出すかで、自動的に演出の方針が出てくるんです。最初にね、平気で嘘吐いちゃうと何の基準も無くなっちゃうから何でもありになっちゃう。演出がただのシーンになっちゃう。演出は何でも自由にやっちゃいいんじゃないんだよね、演出を自由にやっちゃうと、その人間の限界がそのまま出てきちゃう、その人間の妄想を越えないんだから。それが何千年も培ってきた人類の妄想に勝てる訳が無い。それが調べる事の値打ちっていうね、それは映画を作るのと同じくらいエネルギーが必要な事なんだよ。手間暇もかかるし時間もお金もかかるよ、何より情熱が必要であるしね。それが好きだから嫌になった事は1回も無いんだけどね（笑）。

　逆にそういう自分が情熱を傾けられる物こそ、映画で描くべきなんです。それがやる気が無いんだったら辞めた方がいい、僕が恋愛映画をやらないのはそういう事で、恋愛映画に振り向ける力が無い。そういう事をやる情熱が全然無いから。だから別に何でもやれる訳じゃないよ、非常に狭い範囲で仕事しているんであってさ、アニメといえども何でも描けない。子供を描くんだったら子供の事を知らないとならないんです。結婚もしていない若い奴に子供の映画が作れるのかっていう話でさ、それはそれで作れるかもしれないんだけど、知らないが故に作れる事というのもあるけど、知らないが故にやれた事というのは所詮たかが知れているんだよね。

　昔はそう思っていたんですよ、知らないから出来るんだってね。でもそうなんだよねやっぱ、知らないでやった事というのはたかが知れているんだよね。嘘を吐こうと思うならとことん現実を知らないとならない、何度も言うけどさ。そういう誠実さの無い嘘というのはたかが知れているんだよ。嘘は誠実でなければならないんです。詐欺師ってのはとことん誠実なもんでしょ、相手に対して。自分の仕事に対して誠実でなければ詐欺なんて成立しないから。単に金を儲けたいというだけだったら誰も詐欺やんないと思うよ、詐欺の快感というものがね。それはカツアゲしたい人間がさ、金が目的なのかもしれないけどさ、金が目的だったらカツアゲなんて効率が悪いだけだから。人をビビらせるという快感があるからみんなカツアゲやるんだよ。何故ヤクザをやっているのかというと、そういう事が商売になるから儲かるからじゃない、人を支配したいからだよ。相手をビビらせたい圧倒したいからだよ。物事はみんなそういう事なんであってさ、みんな嘘が見たいから嘘を吐こうというのは間違っている。

期待を裏切る事で喜んで頂くしか無いんだよ

都々目　漫画、コミックの原作をやるという事はもう無いんですか？

押井　やらない(138)。僕は小説書いているだけで精一杯。小説はね、結構面白いと思うよ、自分で言うのも何だけど。（『アヴァロン』の）小説の方が先に出るから。小説は結構僕は読んで欲しい。コンピューターが好きか、鉄砲が好きか、メシが好きなら楽しめる（笑）。それらに興味が無いなら辛いかもしれない。コンピューターとメシと鉄砲の話しか書かないから。

都々目　やっぱり蘊蓄を書くのが楽しい？

押井　蘊蓄が書きたくて小説が書いているんだから僕は基本的に。蘊蓄の無い小説なんて書かないよ。目的が違うんだよね、蘊蓄を書く手段として小説を選んだんだよね。

都々目　そういえば今月に出る『犬の気持ちは、わからない』(139)という本ですが、これはどういう本です？『ｗａｎ』で連載していたやつですか？

押井　そうそうそう、これは連載の時のに大幅に加筆してあるから、連載を読んでいても面白いと思う。

都々目　（挿絵を描いている）桜玉吉さんとの出会いはどこだったんです？『サンサーラ・ナーガ』で初めて顔合わせしたんですか？

押井　うん、初めて会ったのは『サンサーラ』から。あそこからお付き合いが始まった。お付き合いといっても、滅多に会わない訳だけど。

都々目　『サンサーラ』以前は全く面識は無かったんですか？

押井　うん、ただファンだったってだけで。

都々目　あ、前から？

押井　ファミ通を読んでいた頃から(140)。昔は熱心なファミ通の読者だったから、約2年間ぐらいね。

都々目　では『サンサーラ』を作る事になった時にも、キャラクターデザインはそれなら……という形で？

押井　うん、『サンサーラ』やる時には玉さんしかいないと思っていたから。そういう意味で言えば、会うべくして会ったというか。今でも好きだよ、だから最近ああいう日記漫画(141)、辛そうだけど……辛くなっちゃったのかなと思ったけど（笑）、だけどまあ、しょうがないんだよね。みんなが思っている玉さんと違うんだよね。ああいうお気楽にゲームやって遊んでいるというのは、彼が作りだしたキャラクターであってね。玉さんの本質というのはそういう意味で言えば表現する人間だから、どうしてもね自分を追い込んでっちゃうよね。自分でさあ、「こうすれば楽に生きられるのにな」と思ってその通りにやれちゃう人間はそもそもね、漫画描いたりしないよ。漫画描いたり映画作ったりしないよ。どうしてこっち行っちゃうのかなと思うような人間しかそういうのにしか向かないんだからさ。でもこの間会って元気だったからほっとしたけどね。またああいう可愛らしい漫画を描いてほしいという人は一杯いるんだろうけどさ、僕も個人的にはそう思うけど、それをあの人に要求するのは逆に酷だよ。

　僕に今でも言われるんだけど、「『うる星』やらないんですか」と言うのと同じだよ。それは映画作ったりアニメ作ったり漫画作ったりする人はみんなそうなんだけどさ、「昔のあれ大好きです、またやってくれないんですか」というのは一番酷な言い方でね、もっと言えば余計なお世話なんであってね（笑）。だから出来ないからそうしているんだよね。他にどうしようもなくてそっちに流れ込んでいったんであってさ、そういう人間を捕まえてね、「昔のあれもう1回やって下さいよ」というのはさ、僕に『ルパン』やってくれというのと一緒でさ、そりゃないでしょうという話だよ。自分でようやく抜けてきた世界だから、もう1回戻る事が出来るかっていう話。もう1回高校生になれというのと一緒でね、今思い出しても高校生の時に楽しい事もあったけど、楽しい事の方が覚えているかもしれないけど、当時の自分を考えてみたらっていう話だよ、もう1回あの生活に戻りたいかという話だよ。それはやっぱり、玉さんに限らずみんなそうなんだけど、それがファンの残酷さというか、あるんだよね。応えるというか、困っちゃうんだよね。

　僕はずっと毎回毎回言われている訳だけどさ、「なんでアニメずっとやってくれないんですか」とかさ、「『パトレイバー』やんないんですか」とかさ、果ては「『うる星』やんないんですか」とかさ、止めてよって感じなんだよね（笑）。

都々目　私はそうは言いませんよ（笑）。

押井　でもさ、勿論それはだから、映画のティケット買ったりヴィデオ買っている人間のある種の特権であり、思う事

ためサブマシンガンが重宝されるようになった。

134　しかし何だかんだ言っては「好きだから」という理由によって銃器が選定、デザインされ（例えば草薙素子の銃にバナナマガズィンを強引に採用させたりなど）、結果作中に出てくる銃は片寄る結果になる。押井氏は劇場版『攻殻機動隊』で素子の使用する銃CZN M22ナインウェポンをデザインさせるにあたり、モデルとなっている銃P 90の箱形マガズィンと同じ物を採用せず、バナナ型マガズィンに固執した。

135　アメリカ軍の正式小銃のM 16アサルトライフルの事。ヴェトナム戦争の頃から使用され始め、改良を繰り返して現在に至る。ヴァリエーションは豊富で様々なタイプが出ており、また日本でも数多くがエアガンとして販売されている。M-16のエアガンが多いのは、メインのギアボックスだのを作ってしまえばどんどん流用してその豊富なヴァリエーション（ヴェトナム型、A1型、A2型、M733、M4、XM177 E2、CAR 15……）を色々出せるという事もあるのだが。

136　ベレッタ92F半自動拳銃など。92Fはやはりアメリカ軍で採用されて、その他各国の警察などでも使用されている。何故モーゼルミリタリーのエアガンは出ないで、一方ベレッタは腐るほど出ているのかというと、モーゼルは現在どこの国でも使用されていないというのも大きい。サヴァイヴァルゲーマーが装備にモーゼルを入れるのは、装備を揃える考証的に無理がある。全部第2次大戦のドイツ軍装備にしようとすると軍装だけでとんでもない値段になる。かといって米軍の迷彩服でモーゼルを持っているのはどう考えても変だ。だからその一方でモーゼルのモデルガンは結構出ている。元々人気のある銃なのだ（この文章を書いた直後に筆者はモーゼルのガスガンのマルシン工業からの発売決定を知った）。

137　ここではドイツ製の半自動拳銃モーゼル・ミリタリー（M 712）を指す。『うる星やつら』『紅い眼鏡』『人狼』等々で登場して押井作品ではお馴染み。東側の銃器兵器ばかりの『アヴァロン』の中にもしっかり、完全な趣味的に登場している。

138　とかいいつつ、2003年現在、エース特濃で押井守原作、杉浦守作画の『THE RAINY DOGS 紅い足痕』が連載中。

139　現在エンターブレインより発売中。ペットライフ社の『ｗａｎ』に連載された『熱海バセット通信』に加筆掲載した単行本。

140　ファミコン通信（現ファミ通）にて桜玉吉氏は『しあわせのかたち』というゲームを題材にした漫画を連載していた。次第にそれも氏の日記的な性質のものに変わっていったが。

141　『幽玄漫玉日誌』、月刊コミックビームで連載していた。鬱病に悩まされながら氏が連載していた日記漫画だったが、その鬱病が悪化したため休

は勿論自由だし勝手なんだけど、残念ながら物を作る人間というのはね、応えられない仕掛けになってる（笑）。応え続けている人もいるけど、高橋留美子[142]みたいに。応え続ける事の方が遥かにエネルギーがいるんだから。僕はもう、そういう意味で言えば、自分がやりたいようにやってきてる。自分がやりたいように精神的には楽して。

本当のプロフェッショナルというか、エンターテイナーというのは高橋留美子みたいな人の事を言うんだよ。本人はそう思っていないのかもしれないけどね、描きたい物を描いているのかもしれないけど。20年近くたって未だに同じ物を描いていてさ、しかも量産し続けている。週刊誌に連載して穴を開けない。恐るべき事だよ。僕はあんなエネルギーの10分の1も無い。これは皮肉を言っているんじゃなくて本当にそう思っているよ。そこからするとね、まあ言ってみればね、描きたい時に描きたい物しか描かないという種類の漫画家というのはね、楽したいんだよ。それで食えちゃうという時代があるからなんだけどさ、昔の漫画家は単行本が全然出なかったからさ、連載を続けるしか生きる術が無かったんだよ。だから連載5本も6本も掛け持ちしたんだよね。逆に今連載3本も持っている漫画家がいるかという話でしょう、それもまあ一面ではいい事でもあるけどさあ、なんかそういう意味で言うとね、要するに力強い作家というのがいなくなっちゃったんだよ。いなくなって当然かもしれないけど、『ゴルゴ13』[143]も40年も30年も続けられても困るといえば困るんだけどさ、やっぱ最近そういう事考えるんだよね。

自分自身を含めてさ、物を作る人間っていうのは、時代の中でちゃっかり生きるっていう事を学ぶから。僕もちゃっかり作らせて貰ってるよ。でもやっぱり痛い目にあうよそれでも『G.R.M.』みたいにね、読み損なうと。あれは手痛いというか、相当痛い教訓だったけど。高～い授業料払ったけど。期待に応えるっていう事はさ、出来る事なら応えてあげたいよそれは。でもね、期待に応える事は多分ね、映画監督の仕事じゃないというか物を作る人の仕事じゃないというか。期待を裏切る事で喜んで頂くしか無いんだよ。期待にいくら応えても報われない。報われず、消耗されるだけ。しゃぶりつくされるだけで（笑）、それに耐えるほど強くないから。それに耐える人間が本物のアーティスト、本物のエンターテイナー。

いるよ中には、映画監督にも、漫画家にも、音楽家にもちゃんと。やっぱ選ばれた人間ですよ、タフで。最終的にはそれで薬（ヤク）で死ぬか自殺するか知らないけども（笑）。それで一生を全うしたっていう人間はあんまり聞いた事無いね。僕はやっぱね、幸せな私生活を望んでいるからね（笑）、そういう道にははまらない努力をしているから。どんなにおだて上げられてもね、決して無理な仕事はしないし、休む時には休むサボる時にはサボらせて貰う、期待を裏切る時にはもう確信犯として裏切る。そうしないとだって次出来ないもの。無駄な作品というのは実は1本も無いんだよ。やっぱ売れなかった作品があって売れる作品があるんです。だから『迷宮物件』が無ければ『パトレイバー』も無かったし、そういう事なんだよ。『紅い眼鏡』が無かったら『犬狼』も無かったし『人狼』も無かった。そういう意味では全然無駄にもなっていないし無駄にもしていないし。作った物に無駄なんてある訳がない[144]、売れた売れないってのは、一生を通して語ってほしいんです。プロデューサーは勿論そう思わないけど。そういう事を望んでも仕方が無いんだけどね、それは買ってくれるお客さんたちに対しても同じ、望んでも仕方が無いんだけど、でも実際に作っている現場というか作っている現状はそうです。そういうものだしね、僕がアニメを作るには実写を撮る必要があるんです、それはね、「実写に逃亡している」とかさ、「道楽でやっている」とか色々な事を言われる訳だけどさあ、現場の連中も含めてね。だけどさ、僕はアニメをやり続けるためにはね、実写を撮る必要があったの。今ははっきりそう思っている。アニメを好きでいるためにはね、それしか方法が無かったんだよ。でなきゃとっくにアニメーション辞めてるよ、興味を失って[145]。映画もそうだよ、ゲームやったり小説書いたりって色々な事をやっているのは、映画を好きでいるための努力の一部なんですよ。

都々目　あたるの台詞[146]みたいですね（笑）。

押井　簡単には言えないんだけどね、簡単には言えないんだけどねえ……寄り道しなければ旅の本質は無いっていうのと一緒でさ、一直線に行っちゃえば楽ちんかもしれないけど、旅した事にならないのと一緒でさ、そういうのがあるんだよ結局。何かを好きでいるためにはねえ、どっかしらそれに囚われている訳にはいかないという、あたるの台詞じゃないけど、好きでいるためには、離れていなきゃいけないんだって。囚われちゃいけないんだよ。浮気までしなきゃいけないかは別だけどね（笑）。

それはそういうふうな部分はあるよ、それは女の子と付き合えばすぐ判るよ。その女の子と付き合い続けたいんだったら、好きでい続けたいんだったら、理解しない事だよ。理解する事で付き合えるんじゃないんだよ。この事はね、お若い方々には理解出来ないと思うけどさ（笑）。そういう事はね、年寄りの言う事を少しは聞いた方がいいよ（笑）[147]。

都々目　（笑）

押井　大体無理なんだよね、無駄なんだよね、判るよ、僕もそうだったから（笑）。「何言ってやんでぇ」と思っていたから（笑）[148]。それはね、「だから人間は救われない」（笑）。何千年も何万年も文化築いてきても、実際何の役にも立っていない。学ばないから（笑）。そういう事はあり得ないね。実際にね人間の短い一生の中で、本質的に物を学ぶという事はあり得ないねやっぱり、結局人間は50年とか60年の中で生きているんであってさ、歴史だの文化だのって一体何なんだって思うもの時々。おんなじ事を延々と繰り返していてさ。何故かっていうと人生は有限だからだよやっぱり。人間がね百年二百年生きたらね、多分世の中の人間がみんな変わるよ。

残念ながらね、長生きしても精々80歳だからね。それはね、やれる事も知り得る事も、そもそも認識出来る事も限られているから。生理的な限界もあるし。複雑な思考に耐えれなくなるし、歳取ってくれば。でも子供の頃はそもそも自分が無いんだよ、動物と一緒なんだよ。そう考えるとね人生っていうのはね、たかだか30～40年に過ぎない。だからこそね一生懸命勉強すべきなんだよ。でもさ、勉強する一方でおまんまも食わなきゃとかさ、犬と散歩しなきゃとかさ女の子のお尻追っかけなきゃとかさ（笑）、それはそれで正しいんだよ。どれかだって言い切った途端に全部嘘になるんだよ。でもね、世の中にはそういう事もあんの。これは年取らないと判んない事なんだけど、仕方ないんだよね。

今の頭のまんま高校生に戻りたいよ。体力があればなあと思うもの、今の頭の中身そのまんまで、20年でもいいよ、20年昔に戻れれば、今の3倍でも5倍でも映画撮ります。残念ながら、今ようやく映画が判ってきたのに、その頃はもう体が駄目になってきてる。山岸凉子の『アラベスク』[149]じゃないけどもさ、「バレエを理解した時には体が動かなくなっている、何て残酷な表現なんでしょう」っていうね、そういう世界なんだよ。何でもそうなんだよ、人生が判った時には人生の可能性のほとんどが終わっているんです。何もかも出来なくなっているんです。これはもう年寄りの繰り言だけどね。何でって思うんだよ、若い頃に謙虚に耳を傾けなかったのかなって。

何かね、情熱を持っている人間ほどね、人の言う事を聞かないものなんだよね。結局ね、何千年も何万年もそうやって、繰り返してきたんだよ。だから人間は駄目なんです。それなら命以外は受け継がない犬とか鳥とかの方がよっぽどましなんです。本気でそう思っているよ。鳥とか魚でもいいんだけど、先代から何を受け継ぐかっていうと命だけ、すっきりしていいじゃんって話でね、犬でいいんだとか言っているんだけど、そういう事なの。

都々目　それじゃ取り敢えず、無理しない程度に作品を作っ

142　言うまでもなく『うる星やつら』の原作者。現在は週刊少年サンデーで『犬夜叉』連載中、TVアニメ化と未だに衰えを知らない。

143　さいとうたかを氏のコミック。連載開始は1969年。

144　勿論私やこの本の読者は無駄などとは思っていないだろうが、押井氏は相当たまっていたらしく、非常に強い口調で語っていた。

145　月刊サイゾーの押井氏のコラムのタイトルは『アニメにはもう飽きた』だが、押井氏はそんな事を言った覚えは全く無いと主張している。

146　『うる星やつら2　ビューティフルドリーマー』の名台詞。「お兄ちゃんはね、好きな人を好きでいるために、その人から自由でいたいのさ」

147　この時点で押井氏は49歳、都々目は25歳。

148　影響されやすい性格である都々目はそんなに反骨的ではない、多分。

149　1971年より『りぼん』に第1部が、1974年より『花とゆめ』に第2部が連載されたバレエのコミック。

150　生憎立ち喰いではなかったが。

151　北海道江別市の名誉のために書いておくが、私の住んでいた土地の人口が余りに希薄だったという意味ではない。

152　その時は丁度カンヌ国際映画祭が開催され、押井氏と川井氏がそれに出席する為にフランスに行っていた時であった。もっとも伊藤氏は多忙な為にフランス行きを断っただけに過ぎず、このインタヴューと直接の関係は無かったらしいが。

153　自称地上最強の押井守ファンページ野良犬の塒（http://www.kyo-kan.net/）

154　押井氏は犬を飼える家を建てる資金を得る為に『パトレイバー2』の仕事を引き受けたとか。

155　2003年、押井氏の愛犬のうちの1匹「ガブリエル（ガブ）」がヘルニアを患って歩けなくなってしまったため、押井家はこの家から平屋への引っ越しを計画しているらしい。

156　第23話『大洪水　白鳥の湖』だと思われる。放映1980年7月1日、この回で初めてスタッフロールで「演出・押井守」「製作進行・伊藤和典」の名前が重なっている。

157　『ニルスのふしぎな旅』最終回が1981年3月17日、『うる星やつら』第1回が1981年10月14日。

158　都々目さとしは『指輪物語』のファンでもあり、自分のホームページ野良犬の塒上で時折この作品についてつらつらと書いていた。そして『指輪物語』の実写化映画『ロード・オブ・ザ・リング』公開後、作品に登場する固有名詞を解説した、閲覧者参加型辞書〝中つ国用語辞典〟を運営中。現在登録語数は1600を超えている。

159　J・R・R・トールキン（1892～

ていって下さいとだけ言っておきます（笑）。

押　井　（笑）

インタヴューの収録が終わると我々、つまり押井氏にI.Gの西沢氏と…本氏、そして私はIMAGICAを一緒に出た。そして押井氏は熱海の自宅に帰る前に何か食べたいと言い出し、五反田駅前のデパートにある蕎麦屋に立ち寄る。西沢氏は先に別れたが、…本氏に誘われた私はちゃっかりそれに同席させて頂いたのである。押井守と向かい合って蕎麦を手繰る！(150)　押井守ファンなら垂涎するような栄誉に浴する事が出来るとは！

それから別方向の…本氏は別れたが、秋葉原に行きたかった私と、そして東京駅から新幹線に乗り換える押井氏は同じ山手線の電車に乗った。そして電車の中で押井氏に尋ねられた。「どうしてサイトなんか作ろうと思ったの？　全部ボランティアでしょう、大変じゃない？」

「他に誰も作っている人がいなかったので、無いのなら自分で作ろうと思っただけです」

「僕がネットでのケンカが嫌になってパソコン通信辞めた時も、それまで『アクセスして返事書かなきゃ』という強迫観念みたいなのに取り憑かれていたのから開放されて、凄く楽だったんだけど」

「うちではとにかくそういうケンカ、論争みたいな物は出さないようにする雰囲気を作り上げる事に努力してきましたし。パソコン通信をやっていた頃からずっと馬鹿話ばっかりしていましたよ」

「僕はやっぱり馬鹿話をするにしても、直接人と会ってした方がいいから」

「私はずっと北海道にいたし、馬鹿話をするにしてもあまり近くに話が出来る人間がいなかったんですよ」

「ああ、そういうのもあるか」

私の趣味は軍事だの何だのと偏っているが、その偏っている話が出来る人間が近くにいなかったのが、私が通信に没頭するようになった最大の理由である(151)。

押井氏は今ではコミュニケーションとは直接人と会ってすべきだと考え、そのためにインターネットも倦厭している。パソコン通信などの文字だけによるコミュニケーションだと、「直接会った時には絶対に話さないような事も平気で書いて」、その結果ネット上で論争だのケンカだのになるというのを見ていたからだ。

中には（今でもだが）そのようなケンカを起こしてそれに参加する事を楽しんでいるような輩もいるようだが（どうにも理解に苦しむ）、私もそういう類は大嫌いだった。だから自分で行くネットもいつも論争しているような所を避け、馬鹿話ばかりしている所だったし、自分でメーリングリストを作った時にも、そういたケンカを起こさない雰囲気を作り上げる事を最重要課題としたのである。

「それで周りで押井さんの作品のファンはといったら誰もいない、それなら自分で集めてみようと」

「やっぱり集まりたいもんなの？」

「押井さんの映画について、その事ばかり話す訳ではありませんが話したり、また押井さんのファン同士が別の話題で何を話すか、その事にも興味がありましたし」

「ふーん……」

勿論押井作品が好きだという人間同士でも、全ての物の見方が同じ筈は無い。その違いによって何が生まれるか、何を求めるか？　私はそれが見たかった。それを反映するかのように、日々押井守メーリングリストでは押井作品とは全く関係無い話題が繰り返されていたりする。

「今ではみんなが私のサイトを頼りにしてくれているので辞める訳にはいかないという使命感もありますし（笑）。私も1日1時間も2時間もかけてサイト作るのを辞めたらどんなに楽かと思った事ありますよ。でもサイトを作る事によって、普通に仕事して普通に遊んでとやっていたら決して味わえない経験も幾つかさせて貰いましたし」

そう、例えば今日のように。



伊藤和典インタヴュー

映画脚本家とは難儀な職業だ。マスコミで映画が語られる時には常に話題の焦点は〝監督〟に当たってしまう。特に押井作品の場合は〝物語〟より〝演出〟が重視される為、物語の中核を成す〝脚本〟は更に背景へと押しやられてしまう。だが映画脚本とは決してそんな無下に扱って良いものではない。

かつて私が『うる星やつら』TVシリーズのヴィデオに見入っていた時、一つの事が気になっていた。散々「押井守のうる星」「押井守のうる星」と言われてはいたが、「この話は面白い」と思ってスタッフロールを見ると、「脚本　伊藤和典」となっている事がままあった。この話はどこまでが押井守で、どこまでが伊藤和典なのだろう？

伊藤和典。『うる星やつら』の時代から多数の押井守作品の脚本を書いてきた人物である。今まで押井作品の本は多数出ているし、その中で伊藤氏へのインタヴューが行われた物もあるが、果たしてそれで十分と言えるだろうか？　それを言うとそもそもたった1回だけのインタヴューで全てが語られる事など決してないのだが（大体いつもあとから「あの時にあれを訊く事を思いついていれば」という後悔の嵐となってしまう）。

実の所比較的近い時期、『押井守全仕事』という本に伊藤氏の「包括的な」インタヴューが掲載された事はあった。しかし2ページ、たったの2ページである。それだけで伊藤氏の事が語りきられる筈が無い。

商業誌の場合、大抵記事を掲載する時は最初にページ数が設定され、その中に押し込める事がライターには要求される。従って本来語られた言葉が失われたり、短縮されてニュアンスを失ってしまう事が非常に多い。だがインタヴュアーとライターと編集者と出版者を一人の人間が兼ねる同人誌の場合、その人間の裁量次第でいくらでも記事が掲載出来るのだ。そこでその権限をフルに利用して、再び氏の言葉を掘り返してみるべく、伊藤和典氏へのインタヴューを挙行したのである。

横浜の某喫茶店。先に来ていた事務所の担当の人と適当に雑談を交わす。下見に来た時はこの喫茶店はがらがらで、インタヴューの収録には都合が良いと思われたのだが、何故かこの日は平日の、しかも食事の時間を外しているのにもかかわらず異様に混雑しており、すぐ隣からおばちゃんのげたげたという下品な笑い声が響いてくる。こんな調子でちゃんとテープに録音出来るだろうか？　そこに伊藤和典氏が現れた。

1973）著の、近代ファンタジーの始祖と言える文学作品。それまで子供向けとしか考えられていなかった妖精物語（ファンタジー）を、大人の鑑賞に堪える文学作品として作り上げた功績は非常に大きい。1978年に監督　ラルフ・バクシによって前後編でアニメ映画化されたが、壮大すぎる物語を映画に収めきれずに失敗、前編が公開されただけに終わる。しかし2001年冬（日本では2002年春）から新たな3部作として、監督　ピーター・ジャクソンによって実写映画版（邦題『ロード・オブ・ザ・リング』）が順次公開。

160　作中では直接明記されてはいないが、トールキンは『指輪物語』の作中の歴史を、別世界の物語ではなく地球の有史以前の歴史と位置付けて作り上げており、インタヴューで「中つ国は現在から約6000～8000年前のヨーロッパ」と発言している。

161　鳥海永行。アニメ演出家。竜の子プロからスタジオぴえろに移籍し、押井氏も鳥海氏を追う形でスタジオぴえろに入った。押井氏がアニメ演出の師匠とする人物で、『ニルスのふしぎな旅』ではチーフディレクター（監督）を勤めている。その他には『科学忍者隊　ガッチャマン』『エリア88』等。現在フリーで小説の執筆活動も行っている。

162　『インドラ　フルムーン伝説』鳥海氏と押井氏の企画によるもので、本来はTVシリーズでアニメ化される予定だったようだが、結局小説として鳥海永行著で前後編に分けられて1982年に朝日ソノラマ文庫にて発行（現在絶版）。これのアニメーションによるパイロットフィルムが押井氏によって製作された（現在は『御先祖様万々歳！　DVD BOX』に収録）。インド神話をベースにした冒険物語。

163　SF作家（1928～1982）。SF映画の原点の一つとなっている映画『ブレードランナー』の原作者（原作タイトルは『アンドロイドは電気羊の夢を見るか？』）。他に『トータル・リコール』『スクリーマーズ』等の小説が映画化されている。

164　作家。『神狩り』（現・ハルキ文庫）をSFマガジンに掲載してデビュー。他『弥勒戦争』『宝石泥棒』『最後の敵』等。近年ではSF以外にミステリーや評論活動を行っている。『SF Japan』2002 Vol.05では押井氏と対談を行ない、Vol.04では押井守論を語り、押井氏の小説『獣たちの夜』文庫版で解説も書いている。

165　SF作家（1928～1999）、通称「龍（ロン）先生」。作品に『百億の昼と千億の夜』『夕ばえ作戦』『ロン先生の虫眼鏡』など多数。学生時代の押井氏が光瀬氏にインタヴューを行ったり自宅を訪問した事があり、更に『天使のたまご』の後に押井氏と対談も行っている。2000年の



「カンヌ蹴って、来てやったぜ」[152]

それが氏の第1声であった。

都々目　何だか、うちのページ[153]を見に来られているようですが。

伊　藤　うーんとね、うん、押井さんとは隣同士に住んでいるんだけども、会わない時は平気で2～3ヶ月顔を合わせなかったりするんで、「押井さん最近どうしてるのかな」って思った時に野良犬の塀に（爆笑）。それで〝押井守最新情報〟見て「ああそうかあ」みたいな（笑）。

都々目　押井さんと一緒に家を建てられたのはいつ頃でしたっけ？

伊　藤　引っ越したのが93年の12月。だから8年目ですね。

都々目　熱海に住みたいと言い出したのは、押井さんが最初だったんですか？

伊　藤　いや、おれがずっと伊豆に住みたいと言ってて、押井さんは伊豆に別荘を持ちたいとか言ってて、それで一口百万円で会員募って、伊豆に別荘を作ろうかという話が随分前にあったんですよ。それでずっと東伊豆の辺りを見て回ってて、確かにいい場所だけれども、結局誰も相手にしてくれる不動産屋さんが無くって、「その予算だったらうちがそういう物件欲しい」とか、けんもほろろに扱われて、それはそれでいっぺん立ち消えになったんだけれども、押井さんが遂に「犬を飼いたい」と言った時に[154]その話がまた再燃して。

熱海はたまたま川井さんの紹介で「いい土地ありまっせ」っていう。だからおれは別に熱海じゃなくても良かったんだけれども、押井さんは犬と一緒にそこに住む事を考えた場合、東京に出て来やすいから熱海だと。だから熱海がいいんじゃないのという話でそこに決まっちゃったんだけどね。

都々目　川井さん自身は？

伊　藤　最初は一区画だったんですよ。結構でかい一区画で、それを3等分して、うちと、押井さんちと、川井さんの別荘というふうに考えていたんだけども、さすがに3等分すると、1戸が30坪みたいな感じ？　熱海でその家は辛いだろうって（笑）。それで川井さんは別荘諦めて、うちと押井さんとで半分と[155]。

〝演出家　押井守〟を認めた

都々目　最初に押井さんにあったのは、お二人がスタジオぴえろにおられた時ですよね。

伊　藤　そうですそうです。『ニルスのふしぎな旅』か、あれをやっている時で、押井さんが各話演出で、おれが制作進行という、そういう形での出会いですね。

都々目　最初に押井さんに会った時の印象は？

伊　藤　第1印象は、「わあ、お稚児さんみたいな人」という（笑）。何かぼそぼそぼそっと聞き取りにくい感じで喋るし、「この人大丈夫なんかいな」というような感じはあったんだけれども、初めて各話演出と製作進行で組んだ時に、タイトル忘れちゃったけど白鳥が一杯出てくる話だったんですよ、確か[156]。白鳥が群舞するというのを、右からのセルと左からのセルの2枚の引っ張りで、一杯白鳥が飛んでいるように見せるんだけれども、それでラッシュで見た時におれは「まあこんなもんなんじゃないの」と思ってたのが押井さんがリテイク出して、セルの引っ張りの早さをほんのちょっと速くしたのね。で、そのリテイクで上がってきたやつを見たらば、とても見事に白鳥が飛び回っている感じになっていた。「ちょっと変えただけでこんなに変わるんだ～、この人やるじゃん」って、この時〝演出家　押井守〟を認めた、みたいな。

都々目　それでは伊藤さんが『うる星』で脚本家になった切っ掛けというのは？

伊　藤　それはね、『ニルス』が終わったあとで、スタジオぴえろに仕事が無かった時期があるんですよ[157]。その頃、押井さんとおれとで競うように企画書を出していたの。それで丁度その頃、これも野良犬の塀と被るんだけども（笑）[158]、『指輪物語』[159]みたいなやつを書きたいなと思っていた時期だったんですよ。人間の歴史が始まる前の歴史、そのまま人間の歴史に直結するような架空の歴史[160]を書きたいなあっていうふうに思っていた時期だったんで、それを、色鉛筆で丁寧に地図描いて、2センチくらいの厚さの企画書を書いて、押井さんに見せた事があったの。それで押井さんは押井さんでその頃『フルムーン伝説』っていう、あとに鳥海さん[161]が朝日ソノラマか何かで文庫にしているんだけども[162]、それの企画書やってて、どっちもファンタジー系だったんで、お互い「ぬ、お主やるな！」みたいな感じで（笑）。

おれのはそのまま全然形にも何もならずに今に至っているんだけれども、そんなやりとりが押井さんとあったという事が一つと、あとそれから押井さんとプライベートでも話すようになって、結構好みが似ていたんですよ。フィリップ・K・ディック[163]が好きだとか山田正紀[164]の『神狩り』いいねとか『弥勒戦争』いいねとか、あと光瀬龍[165]もいいねとか、その辺で割と嗜好が似た部分があったんで、突然押井さんが『うる星』のチーフディレクターに抜擢された時に「伊藤ちゃん、文芸やらない？」って話があって、それでおれは一も二もなく「うん、やる」って。そっからですね[166]。

都々目　伊藤さんが脚本の仕事をやるようになったのは、アニメが初めてという訳では無かったんですか？

伊　藤　あ、元々は実写の監督志望だったんです。でも大学時代に実写の現場にアルバイトで出てて、実写の朝はとても早いんで「ああ、これはおれには向かん」って（笑）。で、脚本家だったら一人で仕事出来るから、いけるかなと思って、脚本家を意識したのはその頃からで。

ただその当時の実写の現場って、働き口はまあ助監督とかだったら掃いて捨てるほどいたけど、脚本家にいきなりなりたいつったって、ならしてくれる訳がないし、どうしたもんかなって思っていた時に、深作さんの『宇宙からのメッセージ』という映画が丁度公開になりまして。『スター・ウォーズ』[167]の評判がとてもいいんで、あれ、日本に来るまで結構なタイムラグがあったじゃないですか。1本目って。

ＳＦ大会では『押井守・光瀬龍を語る』という企画も行われた（『ザ・スニーカー』2000年12月号に収録）

166　うる星やつらのプロデューサー、落合繁一氏の『僕のプロデューサーかけだし日誌』という本には、伊藤氏の起用について以下のように書かれている。

（ＴＶシリーズ3クール目から）それで、僕がシリーズ構成の山本優さんに「僕にシリーズ構成をやらせてほしい。プロデューサーがやるのは異例かもしれないけれど、申し訳ないが僕にやらせてほしい。そして、山本さんは今後その中で是非脚本を書いてくれないか」と、まあそんな話をして、それは山本さんに了解してもらって、シリーズ構成を僕がやることになったんです。

けれども、僕にとってのこの頃というのは実にいろんなことで動きまわっている時で、なかなか時間がとり切れないというのがあって、僕が直接シナリオライターに発注して、ダメ出しして、集めて、監督と打ち合わせてといったようなことがとても出来ないわけですよ。しかし、そういう形で交替した以上やらなければいけない、というんで伊藤和典くんに僕の代行をしてもらおうと考えたんです。伊藤くんは『うる星』の脚本も書いているし、会って話し会ってみるとシッカリした考えを持ってるし、監督と身近にいて連係しやすいということもあって、それで僕のアシスタントをお願いしようということになったんです。そして、実質伊藤くんがライターに発注し、ダメ出しをし、集めて、僕との了解の中で、それから監督に渡す、それは絶対厳守で、と。そういう形をとることにしたんです。

それからライターの選択に関しては、最初は伊藤くんに選んでもらったわけではなく、本来あるべき姿に戻さなければいけないというんで、辻真先さんとかのベテランの人たちにお願いをして出直そうと。

167　勿論ジョージ・ルーカス製作による映画の事。それまで貧弱な特撮などによって「幼稚なもの」と考えられていたＳＦ映画を、「スペース・ファンタジー」という新たなジャンルで切り開いた。

168　『スター・ウォーズ』第1作目（新たなる希望）のアメリカでの公開は1977年1月31日、日本での初公開は1978年6月24日。何でも日本でＳＦ映画が受けるか不安だったため、「これだけアメリカでヒットしているんだ」という話をたっぷり出してから日本で公開する予定だったそうだ（もっともその期間があまりに長すぎてファンは冷めてしまったとか）ところで編者は当時その時の事を覚えているような年齢だった訳ではないので、念の為。

169　『宇宙からのメッセージ』1978年4月29日公開。監督　深作欣二、原案　石ノ森章太郎・

都々目　確か1年くらいありましたね。[168]

伊　藤　うん、そのタイムラグがある間に日本で1本作っちまおうぜって（笑）それで作った石ノ森章太郎さんが原作の凄い話があるんですよ[169]。で、それを見た時に「ああ、もう日本の映画界でおれのやりたい事は出来ねぇ」って（笑）そう思ったのが一つと、あとその頃その、『宇宙戦艦ヤマト』[170]から『ガンダム』[171]に繋がる流れがあって、「あ、まだアニメの方がまだやりたい事が出来るかもしれない」って思った丁度その時期に、新聞の求人広告で「サンライズ　制作進行募集」というのを見たもんで、「ああこりゃ行くしか無い」と。だから最初は本当に制作進行、まあいずれはどっかで脚本家になってやろうという、熱い想いはありましたが（笑）。SF系の話がやりたかったんですよね。怪獣ものとか。

あそこ行くと好きな事やらせて貰えるらしい

都々目　『うる星』の現場というのは、どんな感じですか？

伊　藤　ああ、滅茶苦茶（笑）。だって放映開始は10月からなのに、決まったのが6月末とか7月頭とかそんな感じだったから、最初はみんなで合宿みたいな感じで。それもその、スタジオぴえろのビルの中には、当時『太陽の子エステバン』[172]やってるチームと『まいっちんぐマチコ先生』[173]やってるチームがいて、『うる星』の製作スタッフが入る部屋が無かったんですよ。だから当時武蔵小金井だったんですけど、線路挟んだ反対側のマンションの一室を借りて、そこに全部押し込められて、それで本社から離れているからもう殆ど毎日が学園祭前夜状態っていうか（笑）。で、ずっとそこに寝泊まりしてやっている感じだったんですよね、最初の頃は。で、最初のどたばたを何とか乗り切って。

それで今でも覚えているのは、「暖房器具欲しいから掛け合って」っていう話が押井さんから出たんだっけかなあ。当時製作デスクやっていた久保君[174]が本社に掛け合って「じゃあ渡すから取りに来て」って行ったならば、出されたのが毛布だったという（笑）。

だから最初の2クールくらいは本当にもう作るのが、形にするので精一杯という感じで、本当に滅茶苦茶だったですね。で、その間に随分押井さんが岡さん[175]とか落合さん[176]とかに苛められたしね（笑）、「お前は原作を愛していない」って、「別に愛しちゃいない、面白いとは思うけど」みたいな。

で、それが軌道に乗ってきたのが3クール目、4クール目以降っていうか。で、元々が滅茶苦茶だったんで、「あそこ行くと好きな事やらせて貰えるらしい」っていうふうに聞きつけた若い原画マンが一杯やって来て、それで結構押井さんもその若い原画マンが無茶するのを面白がっていたから、そういう話が少しずつ広がって色々面白い人が集まって来て、ヴィジターがどんどんアナーキーになっていったという（笑）。もう1回やれと言われたら2度とご免だけれども、面白かったですよあれは。

都々目　その頃の押井さんとのやりとりはどんな感じでした？

伊　藤　んーと、押井さんはとにかく現場の方を見るから、脚本（ホン）は全部伊藤君がやってくれという感じで。あの人は遂に1回もホン読み[177]に来なかったですね（笑）。で、押井さんとのやりとりっていうと、例えばその『そして誰もいなくなったっちゃ!?』[178]っていう話があるんですが、あれは原作に無い話なんですよ。それで「今度こういうのやりたいんだけど」「どういう感じ？」って。「出だしは東宝の怪獣映画みたいな感じで、中間はクリスティ[179]の『そして誰もいなくなった』で、ラストは『オリエント急行』」「ああ、いいよ、やって」って、そんな感じ（笑）。全てが全てそんな感じで。

都々目　じゃあ伊藤さんも好き勝手にやっていたという感じですか。

伊　藤　おれの脚本家デビューが『うる星やつら』になる訳だけれども、その時に凄い好き勝手やらせて貰ったのが、凄い財産になって。「あ、こういう事出来るんだな」「ああ、こういう事おれ向いてないや」って結構随分試させて貰ったから。

都々目　印象に残っている話は？

伊　藤　やっぱりその『そして誰もいなくなったっちゃ!?』がね、これはおれ、キティの落合さんに怒られたから。「君はキャラクターを愛してない」って（笑）。だからぁ〜だからぁ〜（爆笑）。

あと『恐怖！　トロロが攻めてくる』[180]という話があって、あれはラストの面堂の、「夜が、また来る……」っていう一言を言わせたいがためだけに書いた話なんですよ（笑）。それでも30分ならいけるんだって、変な自信を持っちゃった話なんで。その辺はそうだよね。

あとおれのじゃなくって、押井さんがやった『みじめ！　愛とさすらいの母!?』[181]、あれはホン読みで凄いもめたんで、印象に残ってる。「これは話になってない」「でも面白いでしょう？」って（笑）。「どこが面白いんだかさっぱり判らない」「いや、そういう意見もあるかもしれませんが、長い事『うる星』をやってて、もうかれこれ2年になります、今これをやらないと、こういう形でガス抜きをしないと現場が持ちません、だからやらせて下さい」とかそういうホン読みだったから（笑）[182]。「じゃあしょうがない1回だけね」ってそれをやらして貰ったあとで『ビューティフル・ドリーマー』が出てきたんで、「あれはやらすんじゃなかった！」って後々まで言われたけど（笑）。『ビューティフル・ドリーマー』はキティとかフジとか高橋留美子さんにもすっごい評判が悪かったから。

都々目　単純に映画としての出来は、あれが一番良いとは言われるんですけどね。

伊　藤　おれもそう思うけどね。ただ、原作者が求める物じゃなかった[183]。

都々目　伊藤さんは『ビューティフル・ドリーマー』自身をどう思っていますか？

伊　藤　いや、好きですよ単純に。あれは凄く中途半端な形で関わる事になっちゃったんだけど[184]。最初ね、押井さんが主にこだわってた

野田昌宏。東映が制作費10億円を投じた。『スター・ウォーズ』がブルーバックによる合成を多用したのに対し、こちらは日本の伝統的なミニチュアの操演で行われたという。その効果は（受賞こそ逃したものの）1978年のアカデミー特殊効果部門にノミネートされたほど健闘した。

当初この映画は「日本人のSF嫌い」を理由に、キャスティングも全て外国人で公開も洋画系で行い、更に洋画系で公開する予定だったか予算の問題などにより断念、辛うじて主演にビック・モローを起用した。

170　1974年10月6日〜1975年3月30日放映。監督　松本零士、脚本　藤川桂介、デザイン協力　スタジオぬえ。豪華なスタッフが集結して制作されたSFアニメ。以後映画化を経て社会現象になるほどの大ヒットとなる。「こんな事もあろうかと」「総統も相当冗談がお好きで」「第三艦橋消滅」など色々な名言などを残した……という事はどうでもいい。最初のシリーズ以後、TVシリーズ3作、劇場作品4作、TVスペシャル1作と、死んだ人間を何度も生き返らせてぽこぽこ作られ、更に新OVA『YAMATO 2520』まで作られたか制作会社か倒産して未完。

171　『機動戦士ガンダム』1979年4月7日〜1980年1月26放映。制作サンライズ、監督富野由悠季。当初視聴率は上がらなかったものの放送終了後からの反響は凄まじく、再放送では20％台の視聴率を記録するなど多くの若者の心を捉え、後の「ガンダムシリーズ」の基礎を築く。それまでの小学生など低年齢層をターゲットとしたロボットアニメのイメージを破り、未来の宇宙植民地時代を背景にリアリティのあるシリアスな戦争・人間ドラマを描き、中高生から大人まで幅広い支持を獲得、アニメ界に一種の革命をもたらす作品となり、「ガンプラ」などマーチャンダイジング商法でバンダイはがっぽり儲け、以後柳の下のドジョウを漁り続ける。「ザクとは違うのだよ、ザクとは」「やらせはせん！」「連邦のモビルスーツは化け物か！」等の台詞を生み出した……という事もどうでも良い。

172　1982年6月29日〜1983年6月7日放映、スコット・オディールの『黄金の七つの都市』を制作　スタジオぴえろでアニメ化したもの。監督　鳥海永行。南北アメリカを舞台に新大陸にあると言われる黄金都市に向かって旅をするという冒険もの。後に1998年に、主役のエステバンを除いて主なキャストを一新したリニューアル版も放映された。

173　1981年10月8日〜1983年10月6日放映。えびはら武司の学園漫画を原作にしたアニメで制作　学研・スタジオぴえろ。何かというと主人公の女教師はスカートをめくられたり胸を出したりして「いやーん、まいっちんぐ」の台詞は伝説的で、「懐かしのアニメ」という類の番組では絶対に出る。

174　久保真。アニメーション製作プロデューサーとしてクレジットされている。『ニルス』が終わった後で北海道に帰っていたのを、電報で押井氏が呼び戻して『うる星』のスタッフにしたとか。

175　岡正。『うる星やつら』フジテレビ側プロデューサー。『うる星』TVシリーズ一話でラムの乳首が出る事を問題とし、出すのは止めろ、せめて時間を短くしろと押井氏とバトルを繰り広げたとか（結局押井氏は突っぱねたが）。『ケルベロス　地獄の番犬』でも企画でクレジットされているが、この映画が大赤字を出した為氏の現役最後の仕事となったそうだ。

176　落合茂一。『うる星やつら』キティ・フィルム側プロデューサー。クレジットでは〝企画〟になっている。『うる星やつら』アニメ化10周年として行われた日本武道館での記念イヴェントに「特別ゲスト」として紹介され、「特別ってまさか高橋留美子本人が!?」と期待した観客を大いに失望させたというのは余談。

177　シナリオに関する最終チェックシステム。現場的に（ということは監督とシリーズ構成が）OKを出したシナリオをこの場に上げ、局・代理店・製作などのプロデューサーのチェックを受ける。チェックは話の内容はもとより、不適切な表現、スポンサーへの配慮などにまで及ぶ。ホン読み以前のシナリオはすべて準備稿であり、これを通過して初めて決定稿となる。ゆえに、ここを通過しないことには次の段階〜絵コンテに進むことができず、スケジュールがタイトなときのホン読みは熾烈を極めた（らしい）。『うる星』の場合、フジテレビから岡氏、キティから落合氏、ぴえろから布川ゆうじ氏、現場を代表して伊藤が出席していた。ちなみに会合場所には、新宿東口『滝沢』が多用された（伊藤氏本人による註）。

178　第98話（第75回放映）。放映1983年7月6日。無人島の別荘に招待されたあたる達だが、ラムを含めた招待客が次々と何者かに殺されていって最後にあたるだけが生き残る。だが実はあたるの素行を改めさせようとした周囲が仕組んだ芝居だったというもの。

179　アガサ・クリスティ、推理作家（1890〜1976）。エルキュール・ポワロ、ミス・ジェーン・マープルなど人気キャラクターのシリーズを生み出す。『オリエント急行の殺人』（邦題『オリエント急行殺人事件』）、『そして誰もいなくなった』は共にポワロシリーズの作品。

180　第107話（第84回放映）。放映1983年9月14日。あたる、ラム、しのぶ、面堂が山荘に泊まりに行ったが、夜になると何故かトロロ芋が4人を襲ってきた。朝になると襲撃は止まってトロロ

のは、後半に出てくるあたるの夢の遍歴の部分なんですよ。でも上がったフィルムを見ると、あれほどこだわったのにあれが一番浮いている、あれ無くても良かったんじゃないかなっていう気は正直しているけれども、でもあのコンセプトとか語り口とかは凄く好き。押井作品の中では1、2を争うほど好き。

都々目　あと『うる星』TVシリーズに立ち喰いの話がありましたよね[185]、あれを確か伊藤さんが書いていらしたと思うんですが、その後から押井さんの話のあちこちに立ち喰いが出たり、今度押井さんが立ち喰いで小説書くとかいう話ですけど（笑）[186]。

伊　藤　ぴえろにいた頃、アフレコの帰りとかしょっちゅう立ち喰ってたから、押井さんと。それで別の話で、偽歴史物をやってみたいという話をしていた時期があって、それやこれやで最初にちょっと形になったのが『立ち食いウォーズ』。押井さんは、それでなんかいけるとふんだらしくて、日本の戦後史を立ち喰いでやりたいって。プロの立ち喰い師というキャラクターは押井さんのアイディアで、プロの立ち喰い師達がどういう事しているかっていうのとか、そもそもの起源はとかいうくだりはおれが書いた。

都々目　伊藤さん、嘘歴史が好きなようですけど。

伊　藤　うん好き好き。

都々目　何だったかな、竜之介のオヤジの語る……[187]。

伊　藤　ああ、大好き大好き（笑）。あれはね、押井さんも好きなんだよ多分。だっておれが5行書くと必ずそれ、絵コンテで10行位になっているから（笑）。多分それはね、半村良[188]の影響なのかもしれない、もしかしたら。

寒くてひもじかった

都々目　『紅い眼鏡』の方に、脚本兼助監督という形で参加されていましたけど、それでは、押井さんとはどのような話をされていました？

伊　藤　んーとね、あらかた忘れちゃってるんだけれどもさ、大体あの首都警[189]、あの設定がどこから出てきたのか今となっては全然覚えてないんですけども（笑）。ただ、どうせなら映画にしようと押井さんが言った時に、「チープでいいから特撮にしよう」と言ったのは覚えているんですよ[190]。あの昔の『月光仮面』[191]とかさ、『鉄腕アトム』[192]とか実写のやつね。すんごいチープだけど、チープなりの楽しさみたいなものってあるじゃないですか。ああいうのでいいからそうしようと言ったら、「うん判った、じゃあ作り物がいるね」って。たまたまその頃出渕君[193]とお友達だったんで、「ブッちゃんなんかデザインして」といったらプロテクトギアが上がって来てね、そんな事だったのかなあというふうな感じがするけど、シナリオに入る前に結構押井さんと話をしている筈なんだけどもその辺の事は全然覚えてないです。

都々目　では『紅い眼鏡』の実写映画の現場というのはどんな感じでしたか？

伊　藤　寒かった（笑）。寒くてひもじかった（笑）。大学時代にアルバイトで実写の映画監督の現場を経験しているんで、それもあって「じゃあ伊藤君、助監督やって」って話になったのよね、確か。だけどさ、せいぜいがバイトの助監督だから、カチンコ打ち[194]くらいしかしていない訳で、チーフの助監督というのは、普通はちゃんとスケジュールを立てるんですよ。「今日はこっからここまで撮ります」「時間が押しているので今日はここで撮影止めます」みたいに、スケジュール管理をするのがチーフ助監督なんですよ本当は。そんなの出来ないからさ、「それ制作がやってくれるならやってもいいよ」って、それでただ現場に付いているだけで（笑）それで押井さん「それは違う」とかね（笑）。押井さんの横で何か言っていただけなんだけども。

あれは千葉さんが主役だけど、千葉さんは当時もう既に売れっ子だったんで、撮影が金、土、日の3日しか取れない。しかもシナリオは全編ナイトシーン。だから金、土、日の夜間しか撮影が出来ない。そして撮影が2月とか3月とか、そんな時期だったんですよ。だからひたすら寒くて、ひたすらひもじかったですね（笑）。

都々目　それ以来、押井さんの犬の話は懲りたとかいうそうですが[195]。

伊　藤　あ、というよりも、そもそもその犬と猫という対立概念を『紅い眼鏡』で持ち込んだのはおれなんだけども、猫の扱いが酷すぎるって（笑）それが一つとね、あと「懲りた」っていうよりも、その後の『ケルベロス』にしても『人狼』にしても、あれは「犬の犬による犬のための話」じゃないですか。猫の入る余地無いじゃないですか。「書けない、正直言って書けない」っていうような話を『ケルベロス』のちょっと前位にして、「うん、それはそうだな」って、それから犬関係の話はおれは外れるようになった。だから別に懲りたとかそういう事じゃないです。もとより興味が無いというか、判らない。

都々目　やはり伊藤さんが猫派だから？

伊　藤　うーん、何だろうなあ、確かにおれは猫で、押井さんは犬なんだけれども、両方とも野良であるという所で、立っている所は一緒だったと思うんですよ。だから見る対象が違う物であれば。だから犬が犬を見る話、語る話はおれには書けない、犬が鳥を見る話とか猫が魚を見る話とかだったらおれも書けるという、そういう事だと思うよ。

都々目　その後『トーキング・ヘッド』ではまた実写映画の現場で押井さんと仕事をされましたね。

伊　藤　ああ、あれはね、おれがずっと『パトレイバー』のTVシリーズと後期OVAやってて[196]、その後で『パト2』をやる事が決まっていたんですよ[197]。でも長い事ずっと『パトレイバー』をやりっ放しだったんで、1回気分を切り替えたかったんですよね。自分をリセットするつもりであの現場に参加した[198]。あれは一応クレジットは監督補になっているけれども、それこそ押井さんの横にいてわーわー言っていただけ（笑）[199]。

撮らせりゃいいんです

都々目　『パトレイバー』ですが、『紅い眼鏡』のあとしばらく押井さ

はただのトロロ芋に戻る。４人は太陽が出ているうちに下山しようとするが、道に迷って再び同じ場所に舞い戻ってしまい、また夜が訪れるというもの。トロロに襲われる様子は、昔のアメーバ系の恐怖映画の雰囲気か。

181　第101話（第78回放映）。放映１９８３年7月27日。あたるの母親が夢の中に囚われ、不条理な世界が展開する……としかこの話は説明できない。

182　これについては『僕のプロデューサーかけだし日誌』の記述が面白いので、少々長いが引用する。

●・時難解さが表に出過ぎちゃって、問題になったというようなことを聞いたことがありますが？

まぁ、そういう話になると各論になっちゃいますけど、やっぱり僕にも嫌いな作品がありますよ。あたるのお母さんの話の『みじめ！　愛とさすらいの母!?』（第101話）とか『そして誰もいなくなったっちゃ!?』（第98話）とかですね。ああいう作品は『うる星やつら』の間違った作品だと思ってます。

（中略）

それは、ああいう作品が出てきたから『うる星やつら』が終わる流れを早くしてしまったと思うんですよ。大勢的には大不評でした。

もちろん僕は『うる星やつら』が『サザエさん』になるとは思いませんよ。しかし、テレビシリーズっていうのは、いろんな制約の中で作ってるわけですよ。個としてだけの自己表現手段になってはいけないと思うんです。

特に『そして誰もいなくなったっちゃ!?』のような作品はいけないと思います。なぜ僕がそこまでの言い方をするかというと、たとえば、『うる星やつら』っていうのは、それまでずっとやられてきているわけでしょ。続けられてきたキャラクターたちの存在ってあるわけですよ。テレビでもって視聴者たちが親しみを持ってそうしたキャラクターたちを見てるわけでしょ。そのキャラクターに対してファンは同じ認識を持っている。なのに、あたるにとって大事な人たちがあたるの前で次々に死んでいくわけですよ。それは僕にとって恐ろしい以外なにものでもないわけ。つまり、目の前で殺された者を見た時のリアクションで「ギャー！」とか「アーッ！」とかで済ませられるもんじゃないんですよ。そのリアクションでもってキャラクターのすべてが語られちゃうんです。人の死に会わすっていうことは、絶体絶命最大のシチュエーションなんです。書き手にしてみれば、このキャラクターにこういうキャラクターの死を見せつけた時に、このキャラクターっていうのはどうするんだろうっていうことですね。それは、あの話に描かれているようなことでは決してないと思います。表情や叫びでもって演技させるとか、そういう問題じゃないわけです。それで、最後に「それは冗談だった」でもって笑っておしまいなんて、いけないと思う。そういう世界では決してないんです。その点は言わせていただくとともに、僕のプロデューサーたる者の、不徳です。

●なるほどね。ただ監督や脚本の立場からするとテレビシリーズには宿命的にマンネリズムという問題があって逆にあそこまで表現を突きつめていかないと『うる星』の場合、それを乗り越えられなかったんじゃないかという気もするんですが……。

そうであったとしても、ああいう形ではなく乗り越えたかったですね。ただ、その頃っていうのは、そういう意味ではかなりスタッフは疲れていたんですね。だから、「もうやめたい」みたいな話が何度もありましたね。

で、『愛とさすらいの母』っていうのは、そういうことで言えば、それを乗り越えようとして生まれた作品なんですね。つまりスタッフ自身にとって大事な価値、賦活剤となった作品なんですけれどね。

で、僕自身としては好きでない作品なんだけれどもスタッフには大いなる充電になり、よしまた頑張ろう、となったんですが…。

『うる星やつら』のようなエネルギーに満ちた作品を、作家がエネルギッシュに、しかも、とにかく長い期間持続していく頑張りには頭が下がりますが、作品として考える時、当時の僕の率直な気持ちです。

183　また『僕のプロデューサーかけだし日誌』より引用する。

（第2作目の脚本を誰が担当するのかなかなか決まらなかった頃）その時に押井くんが「書きたいものがあるので書かせてほしい」と言ってきたんで、それならと。彼がストーリーを書いてきて、それが面白かったので、次に留美ちゃん（高橋留美子）に見てもらったのね。でも彼女は「どうもすこし　」とあまりのってくれなかった。困ったなと思ったけど僕らは面白いと思っていたので、一生懸命お願いし続けて。それというのも、単にプロットが面白いという以上にもうまったく時間がなかった・。で、押井くんは絵コンテから入りたいというのがあったもんだから、結局、即絵コンテに入ってもらってね……。

それで絵コンテが少しずつでもあがった分だけ、渡してもらうようにしていたんだけれども、確か3分の1ぐらいじゃないかな、あがってきた絵コンテを僕が見て、ガク然としたんですね。

ストーリーとは全然違っていて、正直言って真っ青になりましたね（笑）。生きた心地しなかったですよ。でも、もうここまできちゃったら直しようがないわけで、それでも負け犬の遠吠えじゃないけど、なんのかんの言って直しを出して、それでも押井くんとしてはガンガン突っ走っていて。最終的に絵コンテがあがった時に、絵コンテ抱え



んと仕事をしていなくて、それで『パトレイバー』で久し振りに仕事をする事になったという感じですよね。

伊藤　うん、押井さんは『天たま』とかやっていたんだよね。おれは『めぞん一刻』[200]とかやって、やっぱり懲りたとかそんな感じだったんで（笑）[201]、だからそうね、『パトレイバー』が久し振りにという感じかな。確かにそう、最初の『パトレイバー』のOVAは、久し振りに押井さんと再会という感じだったと思う。

都々目　その時、久し振りにあって押井さんが変わったとかいう印象はありました？

伊藤　全然（笑）。「相変わらずだなあ」って（笑）。

都々目　『パトレイバー』の企画の話の時に、色々もめたとかって聞いてますけど[202]。

伊藤　もめたというか、最初はやっぱり押井さん、ああいうカッコいいロボットやりたくないって。手作りっぽい感じの、本当に土木作業機械というやつでやりたいというふうには言っていたけれども、「これはカッコいいロボットでやるから隊員達とのギャップで面白いんだよ」と話したら、割と素直に、すぐに納得してくれたんで、そこではそんなにもめたというのは無かったです。ただヘッドギアの他のメンバー、出渕君とかゆうき君[203]とかは、『天たま』みたいにされたら困るっていう警戒感は凄く持っていたらしい（笑）。『パトレイバー』は『天たま』にはならんだろう、大丈夫だよそれは」って（笑）、「ちゃんと『うる星』になるよ」っていう話はした。その時おれは、押井さんとブッちゃんゆうき君達とのネゴシエイターみたいな（笑）。

都々目　緩衝剤のような？（笑）

伊藤　うん、バッファになってた（笑）。そんな感じ。

都々目　『パトレイバー』の脚本はどんな感じでした？

伊藤　初期OVAは凄く楽ちんだった。全部が番外編だから、全部が変化球だからね。特に5話とかは風呂敷広げるだけ広げてバーンって終われるから、すんげー書いてて気持ち良かった（笑）。6話は辛かったけど（笑）。

都々目　劇場版は？

伊藤　劇場版はそれなりに襟を正してっていうのがありますけどね、1本目はそれでも何だろうなあ、まだ割とストレートなエンターテイメントじゃないですか。だから構成の辛さとか、長尺ものの辛さとかはあるけども、それは何をやるにしてもある事だから、別に「わぁ、しんど」ってのは無かったですね。1本目に関しては。2本目はしんどかった。

都々目　どのように？

伊藤　だって、「これって物語として成立してるの？」っていう、どう考えても押井守の戦争に関する研究論文というか。それでシナリオは、今なら「押井守だから」っていうのである程度通っちゃう所があるけれども、当時はまだそれほどのブランドとして確立していなかったから。最初はシナリオで判断される訳ですよ。どこへ持っていっても。そうすると、その時点では。今なら「押井守だから」で通るけど言えないんです、観りゃあ判る事でも、「観りゃあ判るから」とはも（笑）、読んである程度判らせなければいけない、読んである程度面白さを感じさせなければいけないのに、「これって成立するのか？

そもそもシナリオとして成立するのか？」って、そういう精神的な辛さはあった。

都々目　そもそも、台詞の半分以上が戦争についての蘊蓄ですからねえ。

伊藤　映画の台詞じゃないんだもん（爆笑）。書いてるおれが一番良く判ってるよ（笑）。でもそれをやってから、おれ自身も割り切りが出来たんだけどね。要するに脚本は素材に過ぎませんからと。それは話違うけれども今回、清順さんの仕事[204]した時にもその経験はフルに活かさせて貰ってます。「読んでも判らない」「そりゃ判らなくってもしょうがない、清順さんの映画ですから」（笑）。「貴方、『東京流れ者』[205]のシナリオが面白いと思いますか？」って（笑）。「撮らせりゃいいんです」って（笑）。

都々目　『攻殻機動隊』は？

伊藤　『攻殻機動隊』は、おれ的にはそんなに……なんか、どうよ？っていう（笑）。そもそも士郎さん[206]の凄い高密度な原作がある訳じゃないですか、それを映画に纏める時に何を芯にするかという所で。人形使いという事と、人形使いを芯にして一本の映画にするには、原作のまんまの草薙素子じゃ時間内に語りきれないと思ったんで、キャラを相当変えさせて貰ったという事と、あとそれから原作にも同じようなアバンタイトルというか短いエピソードがあるんですけれども、あれをプロジェクト2501がらみにして本編と関連を持たせたという事と[207]、“今鏡を見るもの”っていう聖書の文言を引っ張ってきた、

てさ、キティ辞めたくなったのね、本当に（笑）。辞められるものなら辞めたいなァと（笑）。で、もう絵コンテ誰にも見せずに、石になっちゃって。呼吸してるだけ（笑）。それからできあがって試写で観て、しばらく席立てなかったですね。とんでもない『うる星やつら』ができてしまったって（笑）。でも、押井ってのも頭いいなァと思ったんですよ。つまりね、ある種の才能は大変あるなァって。でもこんな『うる星』よくも作ってくれやがったなァっていうのも大変ありましたね（笑）。かりにもプロデューサーのくせに（笑）。

留美ちゃんが試写を観た後にミーティングルームへ引きあげてきて、「原作と映画は、違うものだと思いますから」と。「原作は原作です。映画は映画として、原作とはまた別の価値を持つものでしょうし、私の原作はいえ、それを消化してスタッフが映画を作るものでしょうから、私はそういうつもりで観ておりました」と言ってね。なんか僕は、その時雪が降ってたことだけはやたらよく覚えてますけどね。調布の東京現像所で。とにかくその時はもう早く解散したくて、「お疲れさま、お疲れさま」ってね（笑）。

でも押井くんとしては『うる星』TVシリーズでやれなかったことを『B・D』で全部やったんだよね。だからそれで『うる星』はやめるってことになったわけですよ。「あれでもう燃えっきた」とね。それを聞いて僕は「冗談じゃないよな」って。「なんなんだ、『あしたのジョー』じゃあるめえし」と（笑）。

184　伊藤氏の公式ページ（現在野良犬の塒に保管中）には以下のように記述されている。

「もろもろの事情でクレジットには載ってないけど。メガネの長台詞とか水族館での夢邪鬼の長台詞とかおいらが書いたんだもん。」

元々は『うる星やつら』劇場版第2作の脚本は伊藤氏が書くはずだったそうだ。以下、『僕のプロデューサーかけだし日誌』の引用。

その次に頼んだのが伊藤（和典）くんなんですよ。監督は『O・Y』の成功もあって、第二作もということですでに押井くんに決まっていたから、彼のほうからも伊藤くんを推してきて、本人もやりたいと言うし、テレビシリーズも手がけているので、それならとなったんです。そこで彼が書きたい話があると相当細かいプロットを書いて出してきた。で、それを読んだ時に、「この話はどっかで読んだなァ」って首をかしげたわけ。そのことを彼に聞いたら、自分が書いた『うる星』のテレビシリーズを発展させた話だと言うんですね。それはまずい、と。テレビをふくらませて映画というのはどうもと。そのプロットもキャンセルしたんです。

185　『必殺！　立ち食いウォーズ』第122話（第99回放映）。放映1984年2月8日。面堂が立ち喰い市場を独占する為周囲の立ち喰い店を潰そうとして、刺客として立ち喰いのプロを送り込んだ。あたるたちは立ち喰い店を守る為立ち喰いのプロ達に大食い勝負で挑むというもの。この話ははっきり言って、あたるたちレギュラーキャラより、ゲストキャラの立ち喰いのプロの「ケツネタヌキの竜」「ケツネコロッケのお銀」の方が遙かに目立っている。

186　ラジオドラマ『紅い眼鏡を待ちつつ』は1987年に押井氏と伊藤氏の脚本で放映されたが、ほとんど内容は立ち喰いの歴史や蘊蓄に終始している（2000年発売の『犬狼伝説全』付属CDに収録）。また『ザ・スニーカー』2001年8月号より押井氏が小説（？）『立喰師列伝』の連載を開始、後に単行本化された。

187　『あぁ　まぶたの母』第104話（第81回放映）。放映1983年8月17日に登場する、竜之介のオヤジによる嘘八百の歴史（語りは永井一郎氏）。

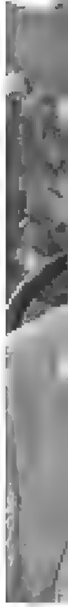
「15年戦争と内戦に明け暮れる時代が終わりを告げ、キャンプ・デービッド精神に基づく5族共和政策が着々とその実を結びつつあった年の4月25日未明、突如沸き起こった砲声が人々の太平の夢を打ち破った！　38度線を越えて一気に南下した張学良軍は、二面紅旗の旗印の下結集しつつあった解放勢力と激突、戦火は燎原の火の如く大陸を席巻、国際政局はにわかに緊迫の度合いを増していったのであった。同年宮中において中大兄皇子、蘇我入鹿を殺害。青天白日の旗を掲げて国民党軍に合流。激動する歴史の中で朝廷は大移民計画を決定、夢を抱く若者は大挙して紅い夕日のイスカンダルへ旅立っていった！」因みに編者はこの台詞をほぼ正確に暗記していた。

188　SF作家。映画化もされた『戦国自衛隊』が特に有名。歴史改変物の元祖と言われたこの原作のストーリーは「自衛隊が中隊規模で、しかもご丁寧にも燃料弾薬付きで戦国時代にタイムスリップする。最初は主人公は歴史に干渉しないようにしようとするが、その世界の歴史が自分達の世界の歴史に繋がっていないと知ると、主人公は近代兵器を駆使して天下統一を図るが、その世界で配下にした明智光秀の謀反が起こる。主人公は織田信長として本能寺の変で殺され、歴史は修正された」というもの。

189　首都圏治安警察機構、通称『ケルベロス部隊』。対凶悪犯罪用の特殊部隊のようなもので、『人狼』『犬狼伝説』はその部隊が存在していた時の話、『紅い眼鏡』はその後、部隊が解体した後の話である。

190　元々、紅い眼鏡のキャラクター「紅一」「緑一」「蒼一郎」の名前の由来“赤・青・緑”はその戦隊物企画の名残だそうだ。

191　1958年2月24日～1959年7月5日放送。日本最初のテレビの特撮ヒーロー作品。当時の子供達に圧倒的な支持を得、日本に子供向け



そのくらいしかおれやった事無いから。だから士郎さんと押井さんの仲人を務めさせて貰いましたという、本当にそういう感じ。

ファミコンの箱と、『マリオブラザーズ』のロムカセットを持って玄関に立っていた

都々目　『サンサーラ・ナーガ』でゲームの脚本もやっていますよね、ゲームの脚本というのはどんなものでした？

伊　藤　辛かった！　猫だから快、不快でしかほとんど物を言わないんですけども（笑）、映像作品の場合は、流れがあるじゃないですか、当然の如く。その流れに沿って感情の起伏とかもあるけども、ゲームの場合は出会い頭の連続でしょう？　ある意味。その一つ一つの台詞を書くのが凄く辛かった。流れで出てくる台詞じゃなくて、いきなり出てくる台詞で、なおかつプレイヤーにある程度の情報を与えなければいけない台詞。これもね、下手をすると台詞にならないんですよ、ただの説明にしかならないんですよ。それを何とか台詞にしたいっていうのがあって。

都々目　あれですか？　町の人に話しかけたら、「ぶきは　そうびしないと　つかえませんよ」と言ったりするような（笑）(208)。

伊　藤　そうそうそうそう（笑）。それは止めようよっていう（笑）。『サンサーラ』は、1作目の時にはおれがマップを描いたんですよ。地図を描くのが好きだったから。取り敢えず地図から入るって、ファンタジー物の地図とか大好きだから。それを見ていた押井さんが、どうも地図を描くのは楽しいようだっていう事に気付いたらしくて（笑）、2作目の時は押井さんが全部地図を描いたんです。それで8層の多層世界、しかも一層に8つのフロアがあって8×8＝64世界。止めりゃあいいのに（笑）、一夏かかって地図描いてたっけ（笑）。

都々目　ゲームを作る事に首を突っ込む事になった切っ掛けというのは何だったんですか？

伊　藤　えーとね、たまたまビクターの人から、そういう打診があったんですよ。その前に押井さんとゲームで散々盛り上がってて、「こんなのあったら面白いね」という話をしてたんで、その話をちょろっとしたらば、いきなり食いついてきた、そんな感じ。

都々目　ゲームはかなり盛り上がったようですね。

伊　藤　そもそも、うちに最初のファミコン(209)を持ってきたのは押井守だし。ある日「ピンポン」って、誰だろうと開けたら押井さんがファミコンの箱と、『マリオブラザーズ』(210)のロムカセットを持って玄関に立っていた（笑）。「伊藤君持ってきたよ～、これ領収書ね、○○円だから～」って（爆笑）。「面白いよ～」とかって（笑）。で、おれは『マリオ』はそんなに乗らなかったんだけども、『ドラクエII』(211)ではまって、「こっちの方が絶対面白いって！」って言ったら、「え～っ」っとか最初言っていたんだけど、そのうちやり始めたらしくて、夜中に電話かかってきて、「〃ラーの鏡〃がさぁ～」(212)（爆笑）。

　というのがまず一つあって、あとそれから、むか～し昔MZ-80B(213)というパソコンを使っていた事があったんだけども、結局仕事に使えないんで、「マシン語のダンプリスト打ち込んで『パックマン』が動いた、わ～」(214)とか喜んでいるだけだったんで、それは知り合いに売っちゃって、しばらくパソコンはブランクの時期があったんですよ。で、ある日押井さんが、「『ウルティマIV』(215)面白いよ～っ」（笑）。「伊藤君、秋葉原に行こう、僕の行きつけの店があるから」（笑）。ツクモ電機かどこかに連れていかれて、PC-98VX(216)かな、それと『ウルティマIV』のソフトを「はいこれ」って渡されて（笑）。それで買って始めたんだけども、『ウルティマIV』は偽善者になりきれなくて（笑）(217)。「おれはこんなゲーム嫌いだっ」ってほっぽってて、他に何か無いかなって、それで『ウィザードリィ』(218)を見つけて。「これは向いてる」って（笑）。「これは楽しい」ってすんげーはまってて。

都々目　殺しまくるのが？（笑）。

伊　藤　そう（笑）。あの微妙なバランスの取り方？　地下4階位に降りるまで、凄いタイトじゃないですか(219)。あの緊張感が凄くいい感じで。あとからリセット技とか覚えちゃったけど、最初そんなの知らないから（笑）(220)。それで押井さんに「『ウィザードリィ』の方が面白ぇ」って言ったら、その頃押井さんは職業『ウルティマ』になってて（笑）。「いーや、おれはこれをクリアするんだ！」って、意地でクリアしたらしいですね。その後『ウィザードリィ』やって、やっぱり面白いって。そんなこんなでね、ゲームの話は結構盛り上がっていたんですよ。

都々目　じゃあ、『アヴァロン』の話もその頃出来たんですか？

伊　藤　そうだね、多分そのくらいの時期だと思う。因みに、おれが初めてパソコン使って原稿書いたのが、初期OVA『パトレイバー』の1話目(221)なんですよ。「あ、結構これ仕事でも使えるじゃん」って。その頃からね、パソコンのOSとか色々考えるようになって、それで『パト1』に使ってるし。

都々目　実際に『アヴァロン』を制作する事になって、その頃の初期の企画とはかなり変わったそうですけど。

伊　藤　全然違う。初期の企画は殆ど忘れちゃっているんだけども、もっとね、『地獄の黙示録』(222)みたいな感じ。ゲームの中に王国を作っちゃった奴らがいて、それを征伐しに行くっていう。だからもっとアクションの要素が濃かったというか。最初「魔道師（メイジ）は絶対戸川純(223)」って言ってたの覚えてるよ（笑）。

都々目　それが今のような形に変わっていった経緯ってありますか？

伊　藤　いや、それは経緯も何も無くて、押井守が「次はこういう形でやる」って押井メモがあったから（笑）。最初『アヴァロン』は押井さんは自分で書くつもりでいたらしいから、シナリオを。なんだけども、バンダイの鵜之沢さん(224)が、「やってもいいけどやるんだったら伊藤に書かせろ」って言ったんで、オイラにお鉢がまわってきたという経過があるから。

都々目　その押井メモの中身は？

伊　藤　ほぼ今の原型はそこにあった。あらかたあったね。今ある形

の特撮番組を定着させた実績は大きい。原作　川内康範。

192　1959年3月7日～1960年5月28日放映。フジテレビが開局した時の記念番組として放映された作品。もっとも後のアニメ版があまりにも有名な為存在自体忘れ去られている事多し。

193　出渕裕。イラストレーター。小説『ロードス島戦記』のカバー・挿絵等を描いた他、広くアニメーションのメカデザインを勤める。勿論後の『パトレイバー』原作グループ「ヘッドギア」の一人となる。『紅い眼鏡』版と『ケルベロス　地獄の番犬』版のプロテクトギアのデザインを行った。『人狼』版のプロテクトギアは沖浦啓之氏。

194　カチンコを打つのは、カチンコに書かれたシーンナンバーをカメラに撮る為と、別々に録られた音声と映像が同期するタイミングを掴む為である。

195　『ケルベロス　地獄の番犬』では「犬のようにしか生きられない人間の男」の話が語られる。これは脚本は当初伊藤氏が行うという話だった。やはり犬（狼）の話である『人狼』にも伊藤氏は関わっていない。

196　『機動警察パトレイバー』TVシリーズは1989年10月11日～1990年9月26日、後期OVAが1990年11月22日～1992年4月23日。伊藤氏はシリーズ構成と各話脚本を行っている。

197　公開日は1993年8月7日。

198　『トーキング・ヘッド』公開日は1992年9月28日。

199　劇中の伊藤和麿の、二人羽織のうちの片手とか、バラバラ死体の足などを伊藤和典氏がやっていたそうである。

200　1986年3月26日～1988年3月2日放映。高橋留美子の同名漫画をアニメ化したもの。制作はフジテレビ、キティ・フィルム。伊藤氏がシリーズ構成に、川井氏が音楽にそれぞれ途中から参加している。

201　伊藤氏のホームページ上には以下のように書かれている。
「仕事がない時期で、食うに困って……　内的必然のない仕事は受けるべきでないということを学んだね。あまりあわなかったです。」

202　押井氏はイングラムのようなカッコ良いロボットでやる事に反対したが、出渕氏、ゆうき氏らがイングラムを主張して意見が分かれたという話。あのようなロボットはどたばた劇には似つかわしくないし、何よりあれを作画するのは大変だというのがその理由。

203　ゆうきまさみ。『パトレイバー』の原案者の一人、小学館のコミック版『パトレイバー』の作者。

204　監督　鈴木清順（代表作『殺しの烙印』『夢二』）の映画『殺しの烙印　ピストルオペラ』の脚本を伊藤氏が書いた事を指す。『ピストルオペラ』は2001年秋公開。

205　監督　鈴木清順で1966年に日活で制作されたアクション映画。原作・脚本　川内康範、主演　渡哲也。背景や衣装に配色された原色の色彩や荒唐無稽な無国籍アクションに、ミュージカル映画ばりに主題歌を歌いまくるのが特徴。

206　士郎正宗。『攻殻機動隊』原作者。他には『ドミニオン』『アップルシード』などのコミックを執筆。コミックを見れば判るがこの人物は脚注マニアで、漫画のコマの余白の至る所に脚注・解説を突っ込んでいる。

207　素子が外交官を暗殺するシーンを指す。原作でもこのシーンは存在するが登場するのは中村ではなく荒巻であり、亡命しようとしていた人物もプロジェクト2501のプログラマーではなかった。

208　ゲーム『ドラゴンクエストII』に登場する台詞。確かに初心者に向けた親切なメッセージではあるが、貴方が町で人に道を訊こうとして話しかけた時、このように答えられた事はあるだろうか？

209　ファミリーコンピューター。任天堂が1983年7月15日に発売した家庭用ゲーム機。低価格とソフトの豊富さでテレビゲーム時代を切り開いた。以後〃ファミコンショップ〃だの何だの家庭用ゲーム機は何でもファミコンと言われる現象も発生。2000年9月に生産終了。

210　1983年9月9日に任天堂よりファミコン用ソフトとして発売。配管工のマリオ兄弟が、何故か下水に入り込んだカメだのカニだの火の玉だのと戦うゲーム。渡辺製○所のあ○ちゃんパンチの元になったゲームと言った方が判りやすい人もいるかも。続編のスーパーマリオブラザーズは大ヒットとなり、ハリウッドで映画化までされた。

211　『ドラゴンクエストII』1987年1月26日発売。エニックスが発売したファミコン用のRPG。とにかく爆発的ヒットを飛ばし、新聞に紹介されたり、ゲーム攻略情報を載せた雑誌をエニックスが告訴したりとなかなか楽しい事態となった。

212　〃ラーの鏡〃は犬になる呪いをかけられた、二人目の仲間になる王女を救う為の重要なアイテム。このアイテムの所在が判らずに詰まる人は多かった。

213　シャープのPC。1981年に発売され、スペックはCPU Z80A 4メガヘルツ（ギガではない）、メインメモリ64キロバイト（メガではない）、画面解像度320×200ドットグリーンディスプレイ（要するに画面は緑と黒の2色だけ、VRAM増設で多色表示可能）。今の若い人々には想像できないかもしれないが、このPCは繁栄し、NECや富士通など他のメーカーと熾烈

の、殆ど大バコに近いもの。無いのは九姉妹（ナインシスタズ）のくだりくらいかな。あと最後の、マーフィーが消えるかどうかはその時点では確定していなかった。

都々目　では、その九姉妹のくだりとか、アーサー王伝説で伊藤さんが入れ込んでいった物は結構あるんですか。

伊　藤　うん、そもそも『アヴァロン』というタイトル考えたのはおれだったから。「『アヴァロン』って、アバロンヒル[225]のあのアバロン？」「うん、多分そうだと思うよ」って話をしていて（爆笑）。それで今回のやつを書いている時に、アッシュの世界の向こう側の人間って、ビショップしかいない訳じゃないですか。その背後をちょっと感じさせたかったんですよ。それで九姉妹。つまり何だろうな、九姉妹というのはアヴァロンの支配者という事になっているじゃないですか、だから言ってみればゲームの管理者っていうか、そういうイメージがあっていいかなと思ったのが一つと、九姉妹って複数である事で、顔が見えないっていう、なんかそういう集団がいるっている感じがいいかなと思って。

都々目　字幕だとどうしても文字数制限があるじゃないですか。ポーランド語になるという事で、字幕になるという点を踏まえて脚本で気を付けた事ってあります？

伊　藤　特に無い。字幕になってだいぶ落ちてる。それで、字幕は押井さんが自分でやった。

都々目　例えば？

伊　藤　……例えばって急に言われてもあれなんだけれども（笑）、書いた台詞の方が多分長い筈です。それはね、DVD-BOXに原稿が載るという事なので、そちらを（爆笑）[226]。

ケルト的な物に惹かれた時期があったんですよ

都々目　押井さんの作品にはしょっちゅうですけど、あと『ガメラ』[227]とかでも聖書の引用が結構出てきましたよね、伊藤さんも聖書から引っ張って来るというのは好きなんですか？

伊　藤　うん、好きですね。最近自粛してるんだけども（笑）。何だろうなあ、やっぱり説得力あるんですよ、聖書からの引用って何だか言って。それが一番かな、それに、途端に物語に奥行きが生まれるっていう。その辺の所ですね。あれはね、やっぱ日本書紀引っ張って来ても上手くいかないですから（笑）。

都々目　『アヴァロン』ではそれがアーサー王伝説にすり替わったという感じですか。

伊　藤　そうですね。あの、イェーツっているじゃないですか。W・B・イェーツ[228]。あの人を切っ掛けにして、ケルト的な物に惹かれた時期があったんですよ。だから、その辺からかな。

ちょっと脱線するけれども、山形の生まれなんですよ。それで厄年を過ぎた辺りから、東北的な物に血が騒ぐ（笑）。多分、自分の中のOSがヴァージョンアップしたんだなっていう（笑）。OSが書き替わったんじゃないかって、厄年を過ぎた辺りから。その東北的なものとケルト的なものが、血の中で呼び合うって言うのか、大袈裟な言い方をするとそんな感じがちょっとあったです。そういう話をとり・みきさん[229]としたらば、「ああ、何となく判ります」って、あの人熊襲（くまそ）[230]だから（笑）。「そうなんです、蝦夷（えみし）[231]の血が騒ぐんですよ、僕は」「そうでしょう、僕は熊襲ですからね」って、『石神伝説（せきしんでんせつ）』[232]の話をしている時に盛り上がった事があります。押井さんは完全に犬に回帰しちゃったみたいだけど……回帰なのかな？（笑）判んないけど、おれの場合はそういう所に回帰するんだろうなっていうのがありましたね。

都々目　完成した『アヴァロン』を見ての感想は？

伊　藤　オールラッシュを見た時には、「わ、『紅い眼鏡』じゃん、これ」と（笑）、正直「げ」となったんだけど、完成版は気にいってます。

自分でも良く判んないんだけど、妙に好き。押井さんと一緒にやった仕事の中では、一番のお気に入りかも知んない。

都々目　伊藤さんはよく他の監督の方とも仕事をしていますが、他の監督の人達と比べて押井さんとの仕事というのはどうです？

伊　藤　楽。うん。まずホンに入る前に押井さんから膨大な量のアウトプットがあるから、それをどう整理し、どれを切り捨てどれを膨らませるかという事を考えれば取り敢えずいいんですよ。で、他の監督はなかなか言ってくんないから、だから何が欲しいのかまず判んないという所から手探りで始まったりするんで、その意味では押井さんは凄い楽です。

あと他の監督だと、映画の原稿は普通第3稿くらいまでするんですよ。検討稿があって準備稿があって決定稿があって。押井さんの場合は最初の初稿で大体1発OKになるので。稿を重ねても、初稿で駄目な物は稿を重ねたって駄目に決まってるっていうのがあの人の持論だから、そういう意味でも手離れがいいんで非常に楽です。

都々目　伊藤さんにとってのアニメとはどういう物ですかね？

伊　藤　……あんまり意識してないんだよね、アニメだとか実写だとかというのは。それで言えばね、映画すらどうでもいい……と言うと怒られるけど（笑）、おれが好きなのは結局物語なんだなって、その辺の事を考え出すとどうもそこに落ち着くみたいですね。媒体にはそんなにこだわっていないです。ただたまたま自分に脚本家が向いていたというだけの事で。

本当はね、小説読んでビデオ見て、猫を抱いてひなたぼっこして暮らせればそれが一番いいんだけどそうも行かないから。取り敢えず、脚本が一番効率よく稼げるというだけの事のような気がする（笑）。

都々目　伊藤さんが作りたい話というのは何かあります？

伊　藤　いつかファンタジーはやりたいですけれどね。多分それはフィルムにはならないと思うんで、だから小説でやるしかないなと。

都々目　ファンタジーというと、それこそトールキンみたいな？

伊　藤　ただ、全然経験値足りないんだけどね、まだ。

な競争を行っていた。だが次第にMZシリーズの売り上げは落ち込み、シャープのPCはX1、X68000シリーズへと移行する。だが世の中はNECのPC　98の時代になっていくのであった。

214　CD　ROMが当たり前のように雑誌に付いてくる現在しか知らない人には判らないかもしれないが、当時は雑誌にゲームのプログラムリストが掲載され、人々はそれを見ながら自分でキーボードから打ち込み、それで遊んでいた。

215　『Ultima IV Quest of the Avatar』日本語版発売は1987年7月18日。オリジン社が発売したRPGで、その世界観、ただ悪者を倒せば先に進める訳ではない展開等は当時の人々に大きな衝撃を与えた。難易度は非常に高く（まともにやったら1年かかる、制作者でも1週間かかると言われた）、大量の挫折者を生み出したがそれでも『ウルティマ』シリーズでこの作品を一番に推す人々は多い。現在オンラインRPGとして名高い『ウルティマオンライン』はこの世界を元にしている。

216　NECから発売されたPC-98シリーズのパソコン。CPUはV30と80286の二つで、双方とも8メガヘルツ・10メガヘルツ（ギガではない）駆動の切り替え。メモリは640キロバイト（メガではない）。

217　『ウルティマIV』の最終目的は「聖者になる」、つまり究極の善人になる事である。その為に盗みや嘘は禁止、乞食に施しを与え、卑怯な戦いは行わず、しかも謙虚になって奢らず……という事をしなければならない。

218　『Wizardry #1 Proving Grounds of the Mad Overlord』日本語版発売は1985年。

219　『ウィザードリィ』は地下10階まであるが、地下4階に行ってエレベーターを使えるように出来れば冒険はほとんど終わったと言っても良い。後は一気に地下9階まで降りられるので、レヴェルを上げて最後の敵を倒しに行くだけである。

220　『ウィザードリィ』はとにかくシビアである。迷宮内で死んでしまうと、新たなパーティーを編成して死体を回収するまで生き返れない。また生き返るのに失敗すると（一定確率で失敗する）、キャラクターがロストして永遠に失われる（復活不可能）。

このようにウィザードリィでの「死」は文字通り「死」に繋がりかねない、更にゲーム中には致死性の攻撃をしてくる敵が多数出現し、その上戦闘結果は自動的に戦闘直後にセーブされる為、ゲーム中危なくなったら「リセット」する行為が常套手段として使われた。リセットボタンが無く、しかもPCの電源スイッチが後ろにあるようなマシンを使っていたプレイヤーの場合は、素早くリセットする為にいつも本体を横向きにしてプレイしていたという話もある。

221　『パトレイバー』初期OVAは1988年4月25日〜1988年12月10日。

222　監督　フランシス・F・コッポラ。ヴェトナム戦争当時、カンボジア奥地に独自の王国を築いたアメリカ軍大佐の暗殺を命じられたアメリカ軍大尉の物語。53分の未公開映像を追加して再編集したものが、『アヴァロン』も上映された2001年カンヌ映画祭にて特別上映、日本へラルド45周年記念作品として2001年内に国内公開。

223　熱狂的なファンが多い女性ミュージシャンで、バンド『YAPOOS（ヤプーズ）』のヴォーカリスト。小説版『アヴァロン　灰色の貴婦人』に登場する赤毛の女魔道師はこのイメージだったのだろうか？

224　鵜之沢伸。『アヴァロン』副プロデューサー。その他『機動警察パトレイバー2劇場版』『機動警察パトレイバー劇場版』『トーキング・ヘッド』でもプロデューサーを勤める。『トーキング・ヘッド』劇中のプロデューサー「鵜之山伸一」は勿論この人物がモデル。

225　アバロンヒル社。1952年に設立、1958年に法人化して以来ウォー・ボードゲームを出し続けている古参メーカーで愛好者も多い。だが業績悪化に伴い、1998年ハズブロー社に買収された。現在もブランド名として残っている。

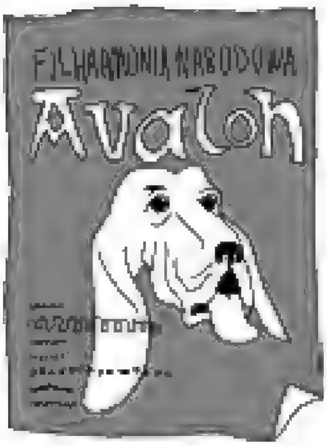
226　伊藤氏は最初編者と対面した時「（野良犬の塒は）うち（伊藤氏のページ）よりも情報が早い」『アヴァロン』のDVDが出る事を、野良犬の塒で知った」と言っていた。このアヴァロンの脚本は、限定生産の『アヴァロン　メモリアルボックス』に封入されている。

227　監督　金子修介、脚本　伊藤和典で公開された平成ガメラシリーズ『ガメラ　大怪獣空中決戦』（1995）『ガメラ2　レギオン襲来』（1996）『ガメラ3　邪神（イリス）覚醒』（1999）を指す。

228　アイルランドの詩人・劇作家（1865〜1939）。アイルランド文芸復興の指導者の一人で、かつ20世紀最大の作家の一人。アイルランドの異教的なテーマに題材をとって書いた『アシーンの放浪』『イニスフリー湖島』などの抒情的な象徴詩は、古代ケルトの特徴と自ら信じていたロマンティックで憂鬱な調子を漂わせていた。そして後にケルトの伝説的英雄クーフリンを主題とする短い戯曲の連作を書き、「舞踏劇四編」に纏めた。1923年にノーベル文学賞受賞。

229　漫画家。作品は『てりぶる少年団』『とり・みきのしりとり物語』等多数。『機動警察パトレイバーW XIII』では脚本を担当。

230　古代の九州西南部の地域に居住した人々。肥後国の球磨（くま）郡、大隅国の贈於（そお）郡が熊襲地域と考えられている。



都々目　伊藤さんにとっての、ファンタジーの魅力とは何でしょう？

伊　藤　異世界の構築。だから興味は必然的にハイファンタジーに向かう。その辺、嘘歴史が好きってのと無関係じゃないと思う。もっとも、最近は〝魂の文学〟としてのファンタジーにも興味があるんだけど、こっちは若干、仕事モード入ってます。

都々目　押井さんの次回作には関わっているんですか？

伊　藤　関わってないです。

都々目　それでは今やっていらっしゃる仕事は？

伊　藤　今やっているのは、一応もう完成してますけども、清順さんの『ピストルオペラ』が多分秋公開の予定で、あとは、性懲りも無くバンダイの鵜之沢に押し倒されてPS2のゲームやってます。

都々目　どういうゲームかはまだ言えないんですか？

伊　藤　一応ロープレ、ぐらいは言ってもいいんじゃないかな。

都々目　ファンタジーなんですか？

伊　藤　……ん〜〜微妙！（笑）　…………そんな目で見ても駄目（笑）。来年春くらい、キャラ貞本さん(233)がやってる。

都々目　何か押井さんに対するメッセージってあります？

伊　藤　メッセージ？　……メッセージねえ（笑）。隣人だからなぁ（笑）。言いにくい所あるよなあ（笑）。……まあ、「あんまり頑固にならないで欲しいなぁ」というのが。我が道を行くのは大いに結構ですが、あんまり頑固にならないでね、フレキシビリティは失わないでね。

川井憲次インタヴュー

私は音楽というものをあまり聴かない。現在どんな歌謡曲が出回っているかという知識など絶無に等しい。そして持っているCDは、どれもこれも映画やゲームやアニメのサントラばかりだったりする。

そんな私が「好きな音楽家は」と聞かれた時に出す答えが「ジョン・ウィリアムズと川井憲次」である。ジョン・ウィリアムズは『スター・ウォーズ』などのルーカスの映画や、『E.T.』などのスピルバーグの映画の音楽等を手掛けている作曲家で、私が映画『スター・ウォーズ』に魅せられた時、その音楽にも魅せられていた。私は『スター・ウォーズ』のサントラだけでCDを10枚持っている。

さて、私が映画館に『機動警察パトレイバー2』を観に行った時である。私は初めて、映画を見て震えを覚えた。今までどんな映画、『スター・ウォーズ』ですら無かった事だ。ベイブリッジにミサイルが飛んでいくシーン、そして自衛隊の防空司令部で、迎撃機が「撃墜」されるシーン。この時私は、映像と音楽の相乗効果で演出に何が出来るのかを知った。

私が崇拝するもう一人の音楽家、川井憲次。『赤い眼鏡』以降の全ての押井作品の音楽を手掛ける男。「椅子に座ろうと思ったらずり落ちて後頭部を椅子にしたたか打ち付けて床にうずくまり、しかし床の冷たさが気持ち良かったので5時間も寝てしまった」だの「トラックダウンの日に馴染みの店が休みで、仕方なく別の店で食った鍋焼きうどんが全然美味くない」だの、CDのブックレットにとぼけた事ばかり書いている人だが、実際はどんな人なのだろうか？

……いい人でした。

「突発的れんさいマンガ　川井さんっていい人」というのは桜玉吉氏が、『サンサーラ・ナーガ2』のメイキング本に掲載した漫画で、焼き肉を食いに行った時に川井氏が肉をみんなに取り分けてくれたり、温泉宿に行った時に川井氏が酒を差し入れてくれたりしてくれたという、桜玉吉氏の「ああんいい人〜」という感動を記した物である。

「スタジオで写真撮りますか？」「デモテープ……は渡しても（本に掲載出来ないから）仕方ないしなあ」「何か聞き足りない事があったらメール下さい」「写真足りますか？　足りなければ僕もデジカメ持っているんで撮って送りますよ」取材に行った編者を待っていたのは川井氏の気配り攻勢で、編者は言葉に甘えて本収録の為の取材では無く、一介のファンとして、超個人的なおねだりで土産を貰っていこうとする気持ちをどうにか抑え込み、〝取材者〟という体面を一応取り繕ってインタヴューを行った。



都々目　フランス帰りだという話ですけど、いつ帰ってこられたんです？

川　井　ええと、23日に帰ってきました(234)。

都々目　どうでした？　フランスは。

川　井　暑かったです（笑）。

都々目　5月のフランスってそんなに暑かったですか？

川　井　いやあの、行ったのはカンヌなんで。

都々目　カンヌといったら、フランスのどの辺りでしたっけ。

川　井　一番南の、地中海の方です。みんな泳いでました、僕は泳いでませんけど（笑）。日焼けしました、手とか皮剥けてきましたよ、表歩いただけで。

都々目　カンヌで印象に残っている点は？

川　井　やっぱり、一番思い出に残っているのは、公式上映の時ですね。

公式上映、深夜だったんですけど、まず夕食をみんなで食べまして、それでみんな正装している訳ですよ、押井さんもタキシードで（笑）(235)。

都々目　押井さんがタキシードですか？（笑）ちょっと想像出来ないんですけど（笑）。犬のシャツしか見た事無いし……(236)。

川　井　みんなそれでビビっていたんですよ（笑）。だけどやっぱり着るべきだって話で。で、タキシードを着て、ご飯を食べ終わりまして、もうその時点で夜12時半くらいですね、それでそこにオフィシャルカーが来るんですよ。カンヌで用意している、多分プジョー(237)か何か。それが7台くらい来まして、オフィシャルカーってのはカンヌの町を我が物顔で

231　古代の東北日本に居住し、大和政権・律令政府などの中央勢力に従わずに抵抗した人々。古代・中世は「えみし」、近世以降は「えぞ」と読み分け、アイヌ民族に限らず、広くこの地に住む人々を指した。熊襲と共に、日本武尊（やまとたけるのみこと）伝説と深い関わりがある。

232　とり・みき作の、日本神話を背景にした本格伝奇ファンタジーコミック。

233　貞本義行。『新世紀エヴァンゲリオン』などのキャラクターデザインを担当。この〝脚本伊藤和典・キャラクターデザイン貞本義行・監督真下耕一〟という組み合わせで制作されたのが.hack（ドットハック）の他、.hack//SIGN（ドットハック・サイン）というTVシリーズアニメーションも制作された。

234　インタヴューを行ったのは5月29日。

235　この貴重な写真は、押井守公式サイト『ガブリエルの憂鬱』(http://www.oshiimamoru.com/)に掲載されている。

236　押井氏はいつも犬の絵柄のシャツを着ており（300着くらい持っているらしい）、テレビや雑誌で取材を受ける時でも映画祭や舞台挨拶の時でも犬のシャツ姿であった。『BLOOD THE LAST VAMPIRE』のDVD映像特典に収録された押井氏の画像では、この〝犬Tシャツに描かれた犬の眼が瞬きする！〟という心憎（？）お遊び画像も作られている。

237　プジョー社はダイムラー・ベンツに並ぶ世界最古のフランスの自動車メーカー。車の名前は3桁の数字になっているのが特徴。

走れるんですね。それで有名スターやなんかもみんなそれに乗って上映会場に向かうんです。車に旗が立っていましてね、それが来るとみんな他の車が全部止まって、それを優先させなきゃいけない。「おおカッコいいなあ」って（笑）。

都々目　気持ち良かったですか？（笑）

川井　ええ、気持ち良かったですね（笑）。それで僕らが上映会場に着いて、それで一人一人名前を呼ばれて壇上に上がっていくんです。赤いカーペットの上をゆっくり歩いていって、写真撮られながら。それで最後に振り返って、それから会場に入っていくんですね。会場ではやっぱり、向こうの押井さんのファンが一杯いらっしゃって、凄く暖かく迎えて下さいました。それで上映中もみんな結構ずーっと座って見ていらっしゃって。

　それで映画の見方の問題だと思うんですが、エンディングを見ない人が多いって聞いていたんですね。

都々目　フランスで？

川井　はい。フランスでも、ワルシャワなんかでもそうですよね。要するにエンディングロールを見ないで帰っちゃう人とか、結構いらっしゃるらしいと聞いていたんです。でもエンディングを見て欲しいなって思っていたんですよ。

　そうしたらみんな最後まで座って見て、終わった瞬間みんな拍手して下さって、それは凄く嬉しかったです。それでまた会場側の演出も素晴らしくて、エンディングが終わった瞬間にぱっとライトが点いて、押井さんとか僕の所にスポットが当たって、それで僕らが立ち上がって挨拶するんですよ。それで押井さんも大声で「メルシー！」って言ってました。非常に良かったですね。

　あとカンヌで共同記者会見やったんですね。それでメイン会場の一室、かなり大きな所なんですけど、それで壇上に、マウゴジャータさん[238]と押井さんと僕と通訳の方と、みんなで座って、それで色んな質問を受ける訳です。それで「日本のアニメーションについて」みたいな話が来て、押井さんがそれに対してちょっと熱弁を奮っていたんです。それで「日本のアニメーションは、顔がちっちゃくて胸のでかい、痩せ形の女の子のキャラクターのアニメーションが持てはやされている。私は、未だかつてそういうキャラクターのアニメーションを作った事は……」と言った所で止まっちゃって（笑）、「……あった！　1本だけあった！　あった1本！」（爆笑）それで勿論向こうは全員外人さんですから、何を言っているのか判らない（笑）。押井さんが何故かそこで壊れちゃったのかが理解出来ないんですよね（笑）。それで通訳の方は冷静に、「かつて彼は1本やった」（爆笑）……というのがありましたね。僕は受けました（笑）。それまでずっとちゃんと、「日本の場合は……」とかわーっと喋っていたのに、「1本あった！」って壊れちゃったんです（笑）

都々目　川井さんには、どんな質問がありました？

川井　んー、オーケストラ、川井さんのいつもやっているスタイルと若干雰囲気が違うようだけどという、要するにオーケストラをどういうふうに作りましたかっていう感じですね。

都々目　川井さんが今までずっと映画とか劇版を中心にして音楽作ってこられましたけど、映画音楽との出会い、強い印象を感じた時というのはいつですか？

川井　それは、『ムーラン・ルージュ』ですね。そういう曲があって、何百回も聴きました[239]。それは小学校に上がる前ですね。その時にその曲が、何というのかな、自分の中でテーマになってしまっていたというか。普通はその頃っていうと童謡とかテレビアニメの主題歌ですとか、そういうのなんでしょうけど、その時はその曲しか毎日聴いていなかったというか。

都々目　当時……レコードですか？

川井　いえ、テープです。うちの父親がテープレコーダーを持ってましたので、それラジオから録ったものらしいんですよ。それを繰り返して聴いていました。

都々目　では音楽の方に進みたいと思ったのも、その影響だったんですか？

川井　いや、全然関係ないですね（笑）。影響、音楽の方に進みたいと思ったのはもっとずっとあとなんですよ。最後にやる事が無くなっちゃったんで（笑）。その辺のいきさつを話し始めると長くなっちゃうんですけど[240]。

ベクトルが違う所にいる

都々目　それでは『紅い眼鏡』で初めて押井さんと仕事をされた訳ですが、押井さんと初めて会われた時の印象というのは。

川井　んーと、割と無口な方なんですよね、基本的には。それで話し始めれば、ばーっと湯水のように話される方なんですけど、やっぱり当時押井さんがどういう考えを持ってやっているかというのが自分でまだ把握しきれていなかったんです。それで勿論『紅い眼鏡』とはどういう物なのかというのがちゃんと把握出来なかった。で、初めてお会いして話しているうちに、何となく普通の物じゃない、何というのかなあ、普通の映画じゃないというニュアンスを感じたんですね。それはまだ画（え）を見る前だったんですけど。

で、印象的には、とにかく頭のいい人だなと。勉強出来る出来ないじゃなくて、ベクトルが違う所にいる方という印象を受けました。頭がいいし、自分が今まで生きてきた今まで付き合ってきた、どのカテゴリーにも当てはまらないという、そういう方ですね。

都々目　『紅い眼鏡』の脚本を見た時の感想は？

川井　1回じゃ判りませんでした（笑）。で、何度か読んで、更に映画になってまた印象が変わって、見るたんびに印象が変わりますね。

都々目　その時の押井さんの音楽に対する注文というのはどういうものだったんですか？

川井　最初は、やっぱり押井さんも僕と組むのは初めてですから、僕が取り敢えずデモテープを作りまして、どうでしょうかといったら「ＯＫ」みたいな話になって、それで取り敢えず予告編を作ったんです。そうしたらそのまま行こうという事になりまして。

都々目　他の映画監督の人などと比べて、押井さんというのはどうでした？

川井　そうですね、実は僕は映画はそんなにやってないんですよ。恐らく数えるくらいしかやっていないんで、他の方の比較というのはまだその時点では出来ませんでした。

都々目　今はどうです？

川井　今ですか？　やっぱり押井さんだけ違う方というか（笑）、目指している目標というか、その映画の目的みたいな物が全く違う、それは勿論良い悪いじゃなくて、という感じはしました。例えば……アメリカ的な発想というんですか、アメリカ的な演出の仕方っていうのを殆どしないというか、直球では無い。ただ僕なんかがそういうのを言うのはおこがましいというか、僕がもっと映画の事を詳しく語れれば良いんですけど。

　押井さんと話す時は、押井さんもこっちの立場を理解してくれて、なおかつ言ってくれてる事が凄い判りやすいんですよ。それがここにいるスタッフ全員が納得できるような事を仰るから、みんながそっちの方向に向いていけるんですね。

都々目　『紅い眼鏡』の次に押井さんとやったのが『パトレイバー』ですか？[241]　その時は。

川井　より具体的な会話が出来るようになってきました。というのは押井さんの方も、「ここはこんな音で、こんな音で」ってそういう具体的な指示が直接あるようになりまして、『紅い眼鏡』の時よりも格段に、コラボレーションという意味では上手くいったと思います。ただ、まあ色々偶然もありましたし。

238　『アヴァロン』でアッシュを演じた、主演のマウゴジャータ・フォレムニャック。因みに本人は本当は金髪で、アッシュを演じていた時はウィッグ（かつら）をしていた。

239　川井氏の言うこの映画は、1952年のアメリカ・イギリス映画『赤い風車』ではなかろうか（監督　ジョン・ヒューストン、音楽　ジョルジュ・オーリック）。ムーラン・ルージュとはパリの名物だったモンマルトン地区にあるナイトクラブで（現在も存在する）、そこで日々踊り子達が踊り、シャンソン歌手が歌っていた。『赤い風車』はそこに入り浸っていたフランス後期印象派の画家、トゥールーズ・ロートレックの伝記映画。音楽を担当したオーリックは、『恐怖の報酬』『ローマの休日』等も手がけている。因みにユアン・マクレガー、ニコール・キッドマン主演の映画『ムーラン・ルージュ』が最近製作され、2001年カンヌ国際映画祭のオープニング作品となった。日本での一般公開は2001年冬。

240　この辺りについては川井憲次公式ホームページ(http://www.kenjikawai.com/)を見られたい。

241　実は『迷宮物件』の事が抜けていた。



劇場版の前にビデオシリーズがあったんですよね。あの時に既に色々な話が出来たので。

都々目　押井さんと良く温泉に行ったという話がありましたけど（笑）、その頃からそういう付き合いがあったんですか？

川　井　そうですね、丁度その頃かちょっとその後くらいでしょうか。伊藤さんや千葉繁さんと、みんなで温泉にわーっと行って、飲んで帰って来るみたいなのをやってました、殆ど湯河原ですね（笑）。

都々目　あと、良く押井さんと麻雀をされるんですって？

川　井　ええ（笑）。

都々目　麻雀強いんですか？

川　井　押井さん強いですよ。気合いで勝ちますから（笑）。こうですよ、ツモなんて、こうぐぐっと「むぅぅぅぅん！」ってこういう感じで（笑）。指に痕が付くんじゃないの？　みたいな。麻雀の時は若林君[242]って、音響監督の彼が押井さんの天敵ですね（笑）。押井さんが「むぅぅぅぅん！」ってやってると「はいそれ」って（笑）[243]。

都々目　川井さん自身は？

川　井　僕は大人しい麻雀をしてます、多分（笑）。ただみんな、わいわい言いながらお酒飲みながらやる、楽しいファミリー麻雀ですから。まあ面子的にも凄く好きな面子で。西村さん[244]とか（笑）。

別に麻雀をやっている時とか、「今度の曲、どういうふうにしたらいいでしょうかね」なんて話しませんからね、実際（笑）。ただみんなギャグしか言わない、人を笑わせる事しか考えていないですね（笑）。というか普段もあまり喋んないんですよ。何故かっていうと、会う時というのは打ち合わせの時だけで、一緒に飲みに行ったりする事もあんまり無いんです。飲みに行ったりする時は大勢いる訳ですし、麻雀やっている時は殆ど無口か、本当に馬鹿な話をしている（笑）。「受ければいいや」だけですけどね。

都々目　『御先祖様』の時の現場はどんな様子でしたか？

川　井　そうですね。基本的には録音の時は押井さんがべったりいらっしゃって、非常に楽しかったという。僕はとにかく押井さんが笑えればＯＫみたいな作り方してたんで。

都々目　笑える音楽ですか（笑）

川　井　笑える音楽ですね。ただ不真面目な音楽じゃなくて真面目な音楽で。で、あれは絵があったので、絵にぴったり合わせて、笑える音楽をと（笑）。

都々目　絵が先に出来ていて、それに音楽を合わせるという感じだったんですか。

川　井　そうです。だから割と尺的に色々と工夫が出来ましたので良かったですね。楽しかったです。

都々目　『御先祖様万々歳』では千葉さんが音響監督でしたが、千葉さんとの仕事はどうでした？

川　井　千葉さんも楽しいですよ。ただメニューがちょっと判りにくい部分があって、例えば普通は「楽しい○○のテーマ」とか「戦闘」「決意」と色々書いてあるんですね。千葉さんは違うんですよ、一切そんな事書いてなくて、「おしりから菊の花」「ケツから松茸」みたいな無茶苦茶な事が書いてあって「何だこれぇ！」って（笑）。そんなメニューですから、それをまず判読するのが大変で（笑）。

都々目　ゲームの音楽ですが、以前に『サンサーラ・ナーガ』の音楽を作られましたよね。ゲームの音楽というのは？

川　井　えーと、基本的に考え方は一緒です。まあ『サンサーラ』は1がファミコン、2がスーパーファミコンですね、やっぱり発声の音の数がスーパーファミコンだと8声、普通のファミコンだと3声＋ノイズですがそれに縛られる作曲方法を強いられますね。だからやっぱり出来ない事はあります。

都々目　実際に何がやりたかったとかありますか？

川　井　いや、それは逆に……忘れてしまったというか（笑）。あとから『サンサーラ』のＣＤが出たんですが、ああいうふうに作りたかったんだっていう事なんでしょうか、強いて言えば。

都々目　では実際のゲームのＲＯＭに入れられなかった事を、ＣＤで再現したと？

川　井　かもしれませんね。それはちょっと、あの時どういう気持ちでやっていたのかというのが。だからやっぱり発生数の制限と、それに容量がありますから。石を1個増やすとか増やさないとか、結構もめていたみたいですね。石を1個増やすと３０００円くらい値段がぽんと上がってしまうんで。でも何とか石を3つに抑えて、それで８０００円とかそんな値段にしないと売れないんだという話をした事があります。

都々目　『サンサーラ』の時の、押井さんの注文はどういう物だったんですか？

川　井　えーと、「不条理」とか（笑）その辺がキーワードになっていましたね。

都々目　押井さんって何だかいつも、一言三言みたいな単純な言葉で言ってくるんですかね。

川　井　ええ、最初はやっぱりそうですね。その世界観を口で説明しようとはしません。むしろ「楽器をこんな感じのぐわーんという音」とか、「ずどんって音」とか、「ぎぎぎって音」とか、例えば必ずその楽器名で来ます。だからそれを具現化する、例えば『攻殻』だったら太鼓でって。

まあこれはあちこちで書いた事なんでご存じだと思いますけど、『攻殻』の場合やっぱ太鼓だけだとどうしても音楽にはなりにくいというか、映画に載せる時に何かアクセントが欲しい。じゃあ何を載っけるか。で、僕が思いつきでブルガリアンボイス[245]って言ったんですけどね。それで実際に実験したんですよ。そうしたらカッコ良かったです（笑）。僕的にはカッコ良ければＯＫというのがあって、押井さんも「いいねいいね」って話して、じゃあブルガリアンボイス頼んでみましょうかって。それで色々調べた結果、ブルガリアンボイスはいわゆるプロの集団ではない、村の娘さん達が、民謡化しているのを歌っているという話で、とてもじゃないけどこっちから持っていった譜面をその場で読んで歌う、スタジオミュージシャンみたいな事は出来ない。まあ要するに不可能（笑）。

という話になりまして、じゃあどうしようかなあと思っていて。ちょっとその前にある仕事をやっていましてね、『ガルキーバ』[246]ですがその時に音頭を一個作ったんですよ。「そうだ、民謡の人達って同じ発声だなあ」と思って、実はもっと前からその時の人達の事は知っていたんですけど、うちに来て貰って実験したんですよ。勿論そのテープは全部残っているんですけど、そうしたら「いける」って話になって、それでデモテープを作って、これはいけるんじゃないかと。それで押井さんも「これでいこう」って。それでコーラスになったんですよ。「でも歌詞どうしましょうね」と言ったら、「川井君やって」って（笑）。「わ、判りました」みたいな（笑）。

都々目　『攻殻』の歌に使われた、大和言葉というのは誰の発案だったんです？

川　井　押井さんです。大和言葉ってどういう世界かといったら、万葉集とかああいう世界ですよね。といっても百人一首とか、和謡って良く判んないですから、それで図書館に行ってしばらく調べたんですけど、果たしてあれが本当に合っているのかどうか、確信が持てなくて。誰も間違っているとも言ってくれないんで（笑）、正しいのかとか良く判んないんですけど。そんなに滅茶苦茶に間違っている筈は無い……と思うんですけどねえ（笑）。

都々目　『G.R.M.』の方にも歌が入っていましたね。あれは？

川　井　あれは『攻殻』の直後に作った物ですが、まあこれは押井さんのリクエストだったんですが、『攻殻』と同じメンバーで。それであれ、何語で作ったんだっけな（笑）。

都々目　ケルト語だったかゲール語でしたっけ？

川　井　ケルト語ですね、確か[247]。でもケルト語の本が無くて。

242　若林和弘。『攻殻機動隊』『アヴァロン』で音響監督を務める。

243　麻雀では押井氏が7割勝ち、他の人々が1割ずつ勝つという感じだそうだ。

244　西村純二。アニメ演出家・監督。『うる星やつら』で演出を担当。『逮捕しちゃうぞ』等で監督を行っている。

245　ブルガリアの民族音楽の女性合唱の歌声。ハーモニーのあるアカペラ（楽伴奏を伴わない合唱曲）のようなもので二度の響きをベースにした変拍子が特徴。フィリップ・クーテフが彼の（国立）合唱団の為に民間伝承の民謡を編曲し直した作品がきっかけで日本でも一時期流行した。

246　『獣戦士ガルキーバ』放映１９９５年４月４日〜１９９７年９月26日。サンライズ制作のアニメ。

247　インド・ヨーロッパ語族の一語派。地理的、歴史的にこの語派は、大陸ケルト語（絶滅）と島嶼ケルト語に区分される。言語的根拠から、島嶼ケルト語は、更に次の二つのグループに分けられる。一つはブリタニック諸語で、ブルトン語、コーンウォール語、ウェールズ語が含まれる。もう一つはゲール語で、アイルランド語、スコットランド・ゲール語、マンクス（マン島）語などが含まれる。大陸ケルト語、中でもゴール語は、西ヨーロッパ中で話されていたが、ラテン語にとって変わられ、5世紀頃までには滅んだ。現在では島嶼ケルト語のブリタニック諸語とゲール語だけが、ブリテン島とブルターニュ、南北アメリカの一部地域に残っている。

インド・ヨーロッパ語族の他の語派からケルト語派を分ける最も顕著な特徴は、インド・ヨーロッパ祖語のｐ音が脱落する事である。例えばラテン語、ギリシャ語、サンスクリットで語頭・語中にｐ音のある単語は、ケルト語ではｐ音なしで現れる。例えば、ラテン語の porcus がゴール語では orc となる。ケルト語内のブリタニック諸語とゲール語を比較すれば、ゲール語ではインド・ヨーロッパ語族の唇軟口蓋音の qu 音（のちには c と書かれる）が維持されているのに対して、ブリタニック諸語ではこの音はｐになっている。例えば、「5」はアイルランド語では cúig であるが、ウェールズ語では pump である。

ケルト諸語の発音の規則は非常に複雑であり、綴りは一般的に発音と一致せず、語頭の子音は先行する単語の語尾の音に従って変化する。例えばアイルランド語では、fuil「血」は、「我々の血」となると ar bhfuil になり、ウェールズ語の tad「父」は、「私の父」となると fy nhad となり、「彼女の父」は ei thad、「彼の父」では i dad となる。

都々目　そりゃ、既に使われていない言葉ですからね（笑）。文法的にはかなりでたらめだと思うんですけど、取り敢えずパイロットというんで。

都々目　歌詞の意味は？

川　井　何だったでしょうねえ（笑）。どっかに資料があると思うんですけれども。

都々目　『アヴァロン』でも作詞をやられていたそうですが、アーサー王伝説の歌の作詞というのはどうでした？

川　井　難しかったですね（笑）。何を歌おうか、どういう歌にすればいいのかというのが何も判らなくて。

都々目　アーサー王伝説の知識とかはあったんですか？

川　井　ええ、『エクスカリバー』とか見てましたし、まあ話としては聞いていたんですけど、ただ細かい事というと非常にあやふやな状態で。勿論ほとんどの人がそうだと思うんですけど。で、例によって図書館に行きまして、で、アーサー王伝説の本をちょっと読んでかいつまんでいって。でもあまり詳しく書いていないんですよね。それで本によっても解釈が違うし、それでインターネットとかで調べたんですけどやっぱり出てくるのはその九姉妹とアーサー王、あとエクスカリバー。キーワードがその辺になってくるんですよね。だからそれをどういうふうにやろうかなと思ったんですけど。

まあ例のコンサートのシーンで、淡々とその悲劇というか、それが繰り返されるのでそれに合うような詩、という注文だったと思います。だから悲劇の歌として作って欲しいという事だったんで。

都々目　それがポーランド語に翻訳されたのを聴いた時は、どんな感じでした？

川　井　判りません！（笑）全然判んないですもんね。

オーケストラには無いスクウェア感

都々目　川井さんはいつも、撮影を見学しているようですけど。

川　井　そうですね、なるべく行くようにしているというか、行ってますね一日は。

都々目　やはり現場の雰囲気が知りたい？

川　井　そうですね、見て参考になるかというとなる訳じゃないんですけど、何となく見に行きたいなと、ただミーハーな（笑）。

都々目　『トーキング・ヘッド』の時も？

川　井　ええ、現場には行きました、実際の撮影は見ていませんが。あの時はたまたま温泉に行こうという話になって、押井さんがオフがあるから。それでかみのやま温泉(248)が近いから、その辺に行こうかって。それで行ったんですよ。別に撮影現場を見に行った訳じゃないというのが真相でして（笑）。

都々目　『ケルベロス』は？

川　井　ええ、香港まで行きました。で、現場を見に行こうかと思ったんですが、「危ないから止めた方がいいんじゃない」と押井さんに言われまして、「んじゃ止めます」って（笑）。爆薬とか使うから危ないし、あと暑いよって（笑）。

都々目　香港まで行って、現場には行かなかった？

川　井　ええ、観光旅行で終わりました（笑）。押井さんとただ飲んだだけ（笑）。

都々目　『アヴァロン』ではポーランドには何日間行かれていたんですか？

川　井　3日間です。録音は1日半で。何で〝半〟かっていうと、そのあとの時間は撮影が入っていたんです、コンサートシーンの撮影ですね。

都々目　何だか色々と大変だったそうですね（笑）(249)。

川　井　そうですね（笑）、特に最初の打ち合わせの時は大変でしたね。こっちで打ち合わせした事要望した事が、全然伝わっていなかったり。

都々目　ではポーランド人スタッフと打ち合わせするというのはやはり苦労しました？

川　井　いや、逆にそれは無かったです。向こうの人は非常に気さくな方で、リアレンジして下さった方も非常に好意的で、曲の内容も非常に理解して下さったので、僕的には上手く行ったんじゃないかなとは思いましたけど。ただ実際にその録音形態が例えば、2チャン1発ですとか、には厳しい状態だったので、まあ日本に帰って来て、どうしようかなと思っていた所にラッシュフィルムを見て、更に全然合わないかもしれないと自分で凄く思ったんですね。それで元々少し弄ろうとは思っていたんですけど、その絵を見たら更に弄る必要性が出てきたので。音を足しただけでなく引っ張ったり伸ばしたり縮めたり（笑）。

都々目　そういう、音を加工するのが好きだという話が何かに載っていたと思いましたが。

川　井　うーん、というか必然性があればですね。それが自分のポリシーというかそういうんじゃなくて、画（え）がそういう音を呼んでいるんじゃないのって思ったんです。オーケストラはオーケストラの良さが凄くあるんですけれども、画（え）が、オーケストラの良さよりも、もうちょっと違う物を求めていたような気がしたんですよね。勿論手探りなんですけれども。どうなるって確信があった訳では無いです。ただ自分的にはやっぱり加工して良かったとは思ってます。

都々目　押井さんは何と言われてました？

川　井　押井さんですか？「やっぱいいね」って（笑）。勿論それはオーケストラに対する冒涜であったりする気もするので、なんかあんまり声を大にして言いたくないというのは正直あるんですけれども、良かったとか悪かったとかそういう事は。全然次元の違う物を作ったと自分では認識してます。

都々目　『アヴァロン』では「ヨーロッパ的なサウンドを」という注文を受けて、川井さんが作った曲をあちらの人にアレンジして貰ったそうですが、聴いてみてヨーロッパ的なサウンドとは何だと思いました？

川　井　音の積み重ねとか、どっちかというとそっちの方を期待していたんですけど、実際にヨーロッパサウンドを得られたかというとホールの鳴りですとか、あとコーラス隊の、日本じゃ出来ない発声、そういうのが「外国っぽい」という印象になるのかもしれませんね。

都々目　オーケストラとか？

川　井　はい。出てくる音が、やっぱりホールの鳴りがほとんどですから、その技術的にどうかっていうとちょっと何とも言えないんですけど、ヨーロッパ的な音というと全体的なホールの鳴りと、日本人が発声したのと違うコーラスの発声方法。あと音の積み重ねかなと言う気がしたんですけど。実際一番大きく変わったのはコーラスですね。

都々目　まあ同じコーラスでもやっぱり、『攻殻』とは全然違いますからね。

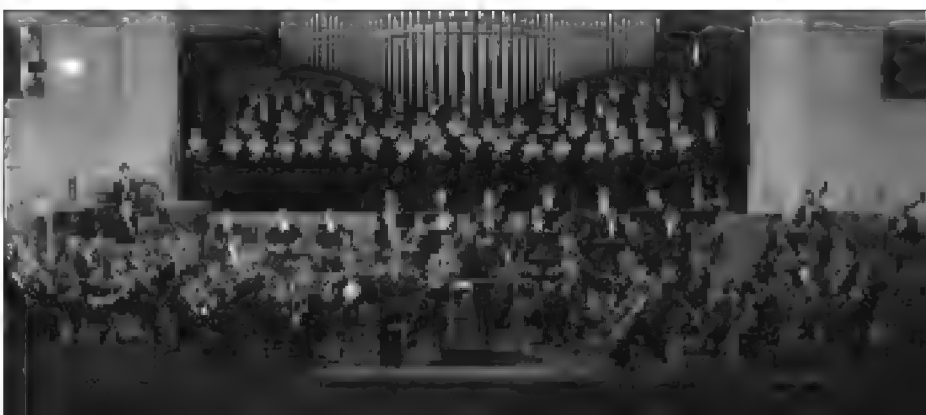
川　井　全然違いますね。それはまあ考え方が180度違うので。

都々目　逆に言うと『攻殻』が、日本でないと出来ないコーラスなんですかね。

川　井　いや、詳しくは知らないんですけど、各地方によって民謡という物が存在する訳で、そういう所の民謡の発声方法というのが、結構似ているんですよね。だからストレートにぼーんって声を出す、そういう歌い方、またその基本的にはシングルノート(250)で歌う訳ですから、そのこぶしの付け方が地方によって若干差があるとか、でもやっぱり似てるかなって気がします。まあ例のブルガリアンボイスを元にしたって言ってましたけど、似てるんですよね本当に、こぶしにしても。だから日本じゃなくてもよその国で民謡の歌詞を集めれば出来るんじゃないかっていう気がします。ただ勿論日本語じゃないですけどねその場合。

都々目　『アヴァロン』のコーラスも、オーケストラと同様だったんですか？

川　井　いえ、曲によって全部バラバラなんです。例えば曲によっては頭だけしか使っていなくて、それをループして使って、それで最後だけまたくっつけるだとかそういう事やってますし、あと丸ごとそのまま使ったやつもありますね。



248　山形県にある温泉。会津の東山、庄内の湯野浜と並び、〝奥羽三楽郷〟と称えられる温泉地。地区ごとに、湯町、十日町、新湯、高松、葉山、河崎、金瓶など多くの温泉があり、総称して〝かみのやま温泉〟と呼ぶ。おおむね塩化物泉（ナトリウム塩化物・硫酸塩泉）で神経痛・創傷・皮膚病等に効能があると言われる。

249　川井氏がポーランドへの入国審査で捕まったなどという話が、『アヴァロン』サウンドトラックのブックレットに書かれている。

250　単音の事、要するにソロ。

251　『アヴァロン』は6.1チャンネル、ドルビーディジタル・サラウンドEXで収録された。これについて簡単に説明すると以下のようになる。まずドルビーディジタル・サラウンドEXの

都々目　オーケストラを扱うというのはどうでした？

川　井　そうですね、実際オーケストレーションの仕事というのは僕はあんまり無いんですよね。というか殆ど無い。あっても全部ダビング形式にしているんですよ。例えば、ダビング形式というと全部バラバラに録るという意味なんですけど、オーケストラをいっぺんにやるとどうしてもあとで弄れなくなるんですよね。

都々目　音が混ざっちゃいますからね。

川　井　はい。それがまたいいんですけど、僕の場合はやっぱりバラバラに録る方が好きなので、やっぱりあとでもって「プラスだけ上げられない」とか、特にワルシャワでは2チャン1発ですから、そういうもどかしさはありましたね。

都々目　それでも5.1チャンネル用に色々弄ったという話ですけど[251]。

川　井　はい、まあそれもかなり色々ありましたね確かに。あの元々ワルシャワのホールでは、マイクが立っているんですよね一杯、で、それをマルチに録ってきて日本で合成したんですが、コンサートホールのシーンだけは、画も付いちゃってますから長さとか変える訳にはいかないので、出来上がったオケに対して上から色々足しました。勿論それは不自然じゃない範囲で。それで弦が更に50人被ったりします（笑）。それは日本でダビングした物ですが。

　とにかく編集が大変でした。コーラスの所を伸ばしたりとか、一言一言全部バラバラにしたんです。それで一言ずつ全部バラバラにしたものをピッチを合わせたり、テンポを合わせたり、それから喋る速度を変えたりとか、それを全部バラバラにサンプリングしまして、それをぐちゅぐちゅぐちゅぐちゅ全部弄っていました。それで、もう10ミリ秒前に置こうとか（笑）、もうちょっとここだけ長くしようとか、そういうふうにしてコーラスを作っていったんです。

都々目　分解して弄り倒したんですね。

川　井　本当にそうです。実際にはそれは何でそういうふうになったかという理由も色々あるんですけどね、ただ、やっぱこう、オーケストラには無いスクウェア感と言うんですか、それをちょっと追求したかったっていう。まあ要するにリズムがかなりカチッとしている状態ですね。「それじゃオーケストラの意味無いじゃん」という話になっちゃうかもしれないんですけど、でもちょっと1回やってみたかったんですよ（笑）。

　それが良かったか悪かったかは自分じゃちょっと判断出来ないし、聴いて下さるお客さんに判断して頂くしかないんですけど、やっぱりどっかで自分がロックやっていたいというのはあるみたいで、タイト感と言うんですか、それが欲しかった。かといって全部シンセでばりばりに打ち込むのは嫌だったので。まあある意味不自然なオーケストラだとは思うんです。

都々目　6.1チャンネル多チャンネルの効果というのは？

川　井　音楽に関しては、実はそんなに多チャンネルになる必要は無いと思ってます。基本的には音楽は2チャンネルで十分と思ってますから、リアに音楽がまわる事っていうのは滅多に無いですね。特殊な、ある特定なシーンで、音楽だけを聴かせるシーンで、音を少し後ろに回すという事は意識的に少しやったりする事もありますが、基本的には音楽は前から聞こえるものと信じてます。勿論スーパーウーファーにも多少回しますけれども、でも多チャンネルになる必要は、音楽に限っては特に無いと思います。ただ映画のフォーマットが5.1なり6.1だったりすると、2チャンネルでやるとバランスが悪くなって来てしまうんで、その場合はきちんと5.1、6.1にトラックダウンする必要はありますね。

都々目　具体的に川井さんが『アヴァロン』で、6.1チャンネルを使って目指した事は何でしょう。

川　井　要するに6.1にしても、ちゃんとした風に、普通に[illegible]ける音楽というふうに意識した感じですね。スピーカーが増えれば増えるほど落とし方が大変になってくるだけで。

都々目　どんな風に大変になります？

川　井　やっぱりセンタースピーカーが存在する事ですよね。それで前に三つあって、それでリアに関しては実は音をまわしますけれども、耳よりも前くらい、少し前位に抑えておくんです。残響は自然に、ＳＲの場合は後ろに行っちゃいますけど、6.1の場合でも残響を意識的に後ろにまわし、本体は全部前にべったりという事なんですが、それがなかなか微妙なんですよ。観客の座る位置によって音が変わったらまずい訳で。その辺だけですね、気遣ったのは。

都々目　どうしても映画館だと座る位置というのがありますからね。

川　井　ありますから。あんまりド左とかド右に行っちゃうとまずいんですよね。例えばコンサート、いわゆるオーケストラでも、弦って、左から第1（ファースト）ヴァイオリンと並んでますよね[252]。そのまま第1のメロを録ってしまえば、左側からしか出てこないんですよ。それでポップス定位[253]というのがありまして、その場合は第2（セカンド）ヴァイオリンを右に持ってきちゃったりとか、そういう定位にしたり。そうすると劇場で聴いた場合、どこの位置に座っても大体、真ん中から聞こえてくる。それって要するにモノラルじゃんって話になっちゃいますけど（笑）、そうじゃなくて勿論それで広がりを出すように、色々と苦労はエンジニアさんとしている訳ですけれども。

都々目　日本の映画館の音響についてはどう思います？　設備は上から下まで色々あるじゃないですか。それで悪い所は最悪で、『寅さん』を上映する事しか考えていないような貧弱な設備、スピーカーしか無かったりとか。

川　井　ですね、ただ映画に集中するとなればその音響システムというのはあんま関係ないかもしれないんですけどね。面白い映画はモノラルでも面白いし、つまんない映画は6.1でもつまんないと思うんですよ（笑）。

都々目　でも、音楽を作っている人間としてはもどかしいんじゃないんですか？（笑）

川　井　確かにそれはありますね。某劇場なんてでやった映画、何か変だなと思ったらセンタースピーカーだけ生きていて、L、Rが死んでいるんですよ（笑）。「これはぁ〜！」と思って。まあでもやっぱりその辺、僕は批評できる立場にないんで判んないんですけど、評判ではあまり芳しくないみたいですね（笑）。

都々目　ゲームボーイアドバンスの『サンサーラ・ナーガ』の曲をやっているそうですけど。

川　井　あ、はい。実はそれ、前のサンサーラの曲を使うのがメインで、あと追加で3曲作りました。それで打ち込み、プログラミングに関しては、僕じゃなくて別の方にお願いしてあります。

都々目　ゲームボーイアドバンスの性能ってどうでした？

川　井　えーっと、どうでしたっけ？（笑）良く判んないな……まあゲームにしても今は技術がありますから、録った音をそのまま落とせるんですけどね。ゲームボーイアドバンスは、ＰＣＭが6声……だったかな。プラス何かが3声みたいな（笑）[254]。

都々目　ハードの性能を意識して何かやられました？

川　井　いえ、そうですね、和声的にいっぺんに例えば、ここだけ32音鳴っているとか、そういう事は避けましたけど。

都々目　一時期……今もかな、押井さんや伊藤さんがコンピューターゲームにはまっていたという話ですが、川井さんはどうです？

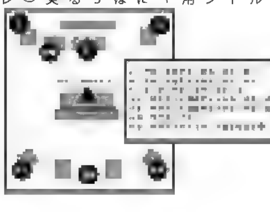
川　井　いえ僕は全然です。コンピューターゲーム事態あんまやった事無いというか。あ、でも『ドラクエ』はやってますよ、全部。『ドラクエ』は全部やりました。まだ最後のⅦでしたっけ、それ途中なんですけど（笑）。途中で挫折して、こないだやってみたら忘れてたっていう（笑）。

都々目　川井さんは『上海Ⅱ』[255]がやりたくてパソコンを買ったという話がありましたね（笑）。

川　井　確かに（笑）。確かにそうです（笑）。パソコンは嫌

前身である、ドルビーデジタルは映画『バットマン・リターンズ』で初めて採用された。またチャンネルの規格については、5.1とはスピーカーが5＋1台存在するという意味で、実際に6台（種類）のスピーカー（レフト、ライト、センター、サラウンド（リア）レフト、サラウンド（リア）ライト、サブウーファー）を使用する。サブウーファーは低音を担当し（人間の耳は低音の指向性には敏感ではない為、低音はスピーカー一つでまかなわれる）、その他の5つのスピーカーで他の音域を担当する。

　これにより、それまでのドルビーサラウンドがスピーカー二つによって擬似的に4つのチャンネル（レフト、ライト、センター、リア）を作っていたのに対し、「音の移動」「音による包囲」等の表現力が遙かに上昇、また低音の表現力も増した。ドルビーデジタル・サラウンドEXはこれに更にサラウンド（リア）センターを追加し、6.1チャンネルとしたもので、『スター・ウォーズ　エピソードⅠ　ファントム・メナス』で初めて使用された。『アヴァロン』は日本で初めて、当初から劇場公開時に6.1チャンネルを使用する事を前提として作成された映画である。



252　オーケストラの基本的な楽器配置は以下の通り。因みにこれはあくまで標準的な編成で、『アヴァロン』での編成とは一致していない可能性がある。

253　定位とはそれぞれの音がどの方向から鳴っているように聞こえるかという感覚。



254　ゲームボーイアドバンスの音楽性能は調べたのだが、資料が発見できなかった……。

255　ＡＣＴＩＶＩＳＩＯＮ社のゲーム。山状に積み重ねられた麻雀牌を、端の方から同じ牌を2枚ずつ抜いていって山を無くす。単純だが愛好者は多く、何度も何度も色々なハードで登場。

いじゃないですよ。毎日インターネットとかやってますし、野良犬の塒も見てます（笑）。

都々目 伊藤さんにも見ていると言われたんですよね（笑）。

川　井 ええ、僕も見てますよ（笑）。あの『アヴァロン掲示板』[256]、あれは2日にいっぺんとか見てます（笑）。

都々目 正直言ってあの掲示板、私も付いていけないような話が出ていたりするんですけどね（笑）[257]。

川　井 難しいですよね（笑）。凄い高度な話で。老眼なんで、あんまり細かいのをばーっと見ていると疲れるんですが（笑）。でもあの、随分皆さん真面目な方ですよね。ただ話にはとても加われないくらい次元が高くて（笑）あそこでまともにやり合えるのって押井さんだけかなって気がしますけど（笑）。

都々目 川井さんが自分のページを作られた切っ掛けというのは何だったんですか？

川　井 切っ掛けですか？　前から「作れ作れ」とは言われていたんですよ、色んな人から。んー何だったかな切っ掛けは。色々な情報を知りたいと言われていて、それで『KPREASURE』というベストアルバム[258]を出した時に、「じゃあ皆さんに、色々な仕事の事を知って貰いたいから作りましょう」って……それだったかな切っ掛けは（笑）。でもなんかまあ、やっぱりインターネットをやっている方が多いんで、その時にちょっと寄れる所があればいいかなと思って。勿論公認で大橋君[259]とか、ＹＵＫＩさんのホームページ[260]はあったんですけど、でもやっぱり公式ホームページが欲しいって彼らも言ってくれたんで、じゃあやりましょうって。……だったと思います確か。

都々目 『野良犬の塒』ページとか、お送りした見本誌（1号及び2号）を読まれての感想ってありますか？

川　井 凄いですよ（笑）。失礼な言い方かもしれませんが、商売なさった方がいいんでは（爆笑）。インターネットのアクセス数も半端じゃないですしね。凄いですよね。

　また本の方ですが、色々な方のインタヴューが載っていますけど、凄くある意味、リラックスして答えていらっしゃる。それが凄く良かったと思いましたね。是非とも頑張って続けていただければと思います。

都々目 川井さんは本を作ったりする気はないんですか？

川　井 僕は全然駄目なんですよ。遅くて駄目ですね、書くのが。あとワープロも少し出来るんですけどね、すぐ訳がわからなくなってくる。

都々目 以前『ニュータイプ』に連載されていましたね[261]。

川　井 その本まだ持ってますよ（笑）、恥ずかしい（笑）。

都々目 それに書かれていた事に、雑誌の取材が来てインタヴューを受けた時、パソコンに何を使っているのかと聞かれて「使っていない」と答えたら、インタヴュアーの人が白くなったという話がありましたね（笑）。

川　井 ええ、いっぺんに引いちゃって凄かったですよ（笑）。今でも「川井さんコンピューター何を使っているんですか」と言われたら、「僕使っていないんですよ」って、そうしたら「えっ！　それじゃ何を使っているんですか」と言われて「古いヤマハのＱＸというシーケンサーで」というと「えーっ！　懐かしい！」みたいな（笑）。「まだそんなの使っているんですか」って思いっきり馬鹿にされました（笑）[262]。もう本当にプロでこれを使っているのはほんの数人じゃないですか、だから悔しいからダミーで調整室にパソコン一個買おうと思っているんですけど（笑）。みんな普通はマックで、PerformaとかVisionだとか[263]そういうのを使いますからね。

都々目 自分でインターネット用だとかに使っているマシンは何ですか？

川　井 98です（笑）。

都々目 ＰＣ98？（笑）。

川　井 ＰＣ-98（笑）[264]。ウィンドウズ95は入ってます、インターネット・エクスプローラ5.5は動いてます。

都々目 ……重くないですか？[265]

川　井 重いです（笑）。ＣＰＵ166メガヘルツで、しかもアナログ回線（笑）。やんなっちゃうくらいで、画像とかだともう飛ばしちゃいますね（笑）。何か新しいソフトをダウンロードしようとするじゃないですか、そうすると3時間とか4時間とか平気で出ますからね（笑）。

都々目 川井さんの自宅の音楽環境は？

川　井 本当に適当な（笑）。スピーカーだけ自作であとは普通の。僕らも最終的なチェックはあのラジカセ[266]をここに置いて「これでオッケー」みたいな（笑）。

　何だかこの仕事を始めてから、オーディオに凝る事が無くなってしまいました、逆ですね（笑）。何かその前の状態を知っちゃってるから、それ以上凝ってどうするんだと思っちゃうんですよ、身も蓋もない事を言ってしまえば。勿論凝ればいい音には鳴るんですけど、極論を言っちゃえばＣＤになった段階で音変わっちゃいますから。ＣＤも細かい事を言えば、どこの工場で焼いたかによっても音が違いますし、同じ工場でも、焼く機械によって音違いますから。みんなバラバラなんですよね。

都々目 個人的に、『ケルベロス』の曲が凄く好きなんですが、あれの時には、どういう話をされたんですか？

川　井 あの時はですね、押井さんと、音響監督の浅梨ちゃん[267]と、意見が違っていたんです。押井さんは、「ちょっと怪しい台湾歌謡曲」「ちんどんや」路線で行きたいと（笑）。浅梨ちゃんは生ギターで行きたいというふうに話があったんですよ。全然180度違うじゃないですか（笑）。それでどうしたらいいですかっていう話になって、それで結局ギターで行く事になったんですね。まあそれは押井さんパット・メセニー[268]とかお好きなんで。……うーん、どういういきさつでギターになったのかなあ？（笑）それちょっと良く判んないんですけど。ただそのギターでどんな感じって話になったんですけど。これもデモテープを作った記憶があります。

　……というかこの間発見されたんです、そのデモテープが（笑）。「ああ、こんなの作ってたんだ！」みたいな。んで、多分それが元になったんじゃないかなって気がします、はい。

都々目 あのギターは川井さん自らですよね。元々川井さんはギターの人だったんですか？

川　井 ええ、一応ギターでやっていこうと思っていたんですけどね。初見が出来なくて。

都々目 初見？

川　井 最初は僕はスタジオミュージシャンになろうと思っていたんですよ。で、実はちょっと一瞬やっていた事もあるんですけど、それでスタジオミュージシャンに求められるその初見というのは、初めて見るぽんと渡された譜面をその場でぺーっと弾かなきゃならない。それが苦手だったから。まあそれで、これじゃやっていけないなと。努力するのもなんだったし（笑）、でも自分で書く方にまわれば読めなくてもいいやって、それで書く方にまわったんです（笑）。

自分は職人だと思ってますから

都々目 雑誌とかの取材を受けて、音楽の事を聞かれるのが苦手だとか書いてありましたが。

川　井 苦手ですね（笑）。実は凄く苦手です。「川井さん、どうやってこの曲を作ったんですか」とか言われても「ええこれはまず、スタジオでミュージシャンを呼びましてですね」とかそんな話になっちゃうんで（笑）。だからポリシーとかそういうのは存在しないというか、やはり自分はアーティストじゃないからだと思ってます、自分は職人だと思ってますから。やっぱり自分が一番前に立って、「さあみんな、俺の音楽を聴いてくれ」っていうのは出来ないです。何かの映像があって、それに音を付けるのは凄く好きですけど、自分の本心を言いたがらない性分なのかもしれません。

都々目 それじゃ、完全に自分独自、オリジナルのものを作るというのは苦手ですか。

川　井 苦手ですね。だから「今回はこんなイメージでやっ

256　野良犬の塒内に設置していた、『アヴァロン』を観た人がネタばれありで語り合う為の掲示板。

257　情けない話だ……。

258　川井氏がそれまで作曲した劇盤の中から選曲して作られたベストアルバム。収録曲は『紅い眼鏡』『精霊のささやき』『パトレイバー』『さくや妖怪伝』『リング』『ガラスの脳』「攻殻機動隊」等。

259　川井憲次Library (http://www.ed.noda.sut.ac.jp/~j7398040/) 川井氏公認ページで作品リストや最新情報などを掲載。２００４年4月に閉鎖。

260　YUKI'S ROOM (http://www.sol.dti.ne.jp/~y-hashi/) 川井氏公認ページで、作品リスト等を掲載している。

261　『川井憲次のミキシング・ルーム』月刊ニュータイプに連載されたもので、前述のＹＵＫＩ'Ｓ ＲＯＯＭに収録されている。挿絵は押井氏。

262　このＱＸの発売時期等を調べる為にインターネットで検索をかけたのだが結局判らなかった（ＱＸにも何種類か型番がある）。しかしＱＸについて書かれている所を見ると「ヤマハの大昔の」「10年以上も前」「80年代頃」「まさに化石」という素敵な表現が並んでいた。

263　Performa は Macintosh の機種の一つ。今ではすっかりＧシリーズの Mac などに駆逐されてしまったが。Visionとは MIDI・オーディオシーケンスソフトウェア。しかし１９９９年に開発元の Opcode 社が買収されて以来、開発がストップしている。

264　いわゆるＤＯＳ／Ｖマシンが日本に入ってくる前に、ＮＥＣがその独占力を行使し殿様商売をしていた、当時の日本の標準的なパソコン。現在のＰＣ　98ＮＸシリーズは内部的にはＤＯＳ／Ｖマシンで、ＰＣ-98とは違う。

265　「重い」とはコンピューター用語で「（処理などが）遅い」という意味。２００３年現在の川井氏のＰＣは不明だが、少なくともウィンドウズ95は現役だそうだ。

266　ごく普通のソニー製のＣＤラジカセだった。

267　浅梨なおこ。『ケルベロス　地獄の番犬』『機動警察パトレイバー』等で録音演出を担当。『トーキング・ヘッド』劇中の柴しじみのモデル。

268　アメリカのジャズ・ギタリスト、作曲家。様々なタイプの音楽を融合して独自のジャズ・スタイルを創造した。演奏はシンプルで明快なメロディ・ラインの即興を特徴とし、これまでにグラミー賞と「ダウンビート」誌の最優秀ジャズ・ギタリスト賞に何度も輝いている。『コードネームはファルコン』、『燃えてふたたび』等の映画音楽も作曲。

てみました」っていう大上段な言い方は僕には出来ません、元々無いんです（笑）。そういう意味じゃなくて、何となく、その作品に一番合う、自分では合うと思っているものを、いわばその作品を自分が見た時の感想を音にしているというか、それで相乗効果で良くなれば、例えばカッコ良くなればと。また監督の言いたい事がより明快になればという気持ちで作っているので、それとアーティストとは全然違う次元だと思うんですね。

都々目　自分の自己主張がないんですかね？

川　井　いえ、本当は凄い我が儘な人間で、普段事務所の人間にも迷惑かけてます（笑）。ほとんど「何が食いたい？」だよね（笑）。

都々目　出前に何を頼むかっていうのが問題だとか言ってましたね（笑）。

川　井　そうなんですよね、それは確かに重要な問題です。ここの場合は非常にメニューが少ないので、いつも同じものの繰り返しになってしまうんです。それはかなり重要な、深刻な問題ですね（笑）。なるべく変化は付けようとしているんですけど、やっぱり不味い店までレパートリーに入れちゃうと、それはそれで問題になりますからね。やっぱりどうしても味はある程度水準に達していないと（笑）。そうすると選べる店は2、3軒になってしまうんで。押井さんだと大体お蕎麦屋さんに行きますけど（笑）。

音楽に関しては、多分自己主張も強いと思うんですが、ただそれが自分の本心、敢えて言えば自分の方向性を全開に出している訳ではないと思うんですよ。あくまでもその映像の方向性に自分は左右されるので、ただそこで何となく自分が気持ちのいいものが作れれば、それでＯＫという非常にいい加減なコンセプトなんですけど（笑）。

都々目　川井さんがやってみたい、音楽の方向ってあります？

川　井　いえ、何でも好きです。自分なりに……安っぽい言い方なんですけどね、カッコ良いと思えるものがあれば何でもやってみたいなというのはありますけどね、特にこれっていうのはないです。

都々目　『パトレイバー2』で、演歌もやっていたんですよね（笑）[269]。

川　井　あ、はい、あれは楽しかったです（笑）。

都々目　川井さんはＴＶシリーズの曲とか色々やられてますけど、それと映画の曲との違う点は？

川　井　やっぱり映画の方は、ポイントを絞れるって事でしょうか。やっぱりそのシーンでしか使えませんから、そのシーンにぴったりはめられる……自分でははめようと思っているんですけど、そのシーンにぴったりの曲を付けられるという良さはありますね。ＴＶシリーズですとやっぱりメニューがありまして、「楽しい感じ　1・2・3」みたいな感じになりますから、どうしてもどこに使うのかちょっと曖昧な部分って出てくるじゃないですか。

都々目　基本的に汎用ですからね。

川　井　そうですね。だからそれで使いやすいようにっていう作りを目指しますから、そのやっぱり、その時の時間の流れ、その時の気持ちの流れ、微妙な変化というのを表現する事は難しいというか、こちらではコントロールできないですし。

都々目　川井さんにとって、アニメと実写の違いってあります？

川　井　ええと、良くそれに対しての答えとして用意しているのは、時間の流れを、実写の場合は説明しなくてもいい。アニメーションの場合は、時間の流れを音楽で説明しなければならないって答えているんですけど。

更に付け加えるならば、やっぱり同化できるのかもしれないですね、実写の方は。つまり止まっている風景とか、人物がいても、アニメーションの場合はリアルタイムに、自分の時間と同化しないと思うんです。それで実写の場合はリアルタイムに同化しますから、つまり現場にそこに自分がいても不自然な感じはしない。それがアニメーションだと違いますから。それに対して音楽でリアルタイムなんだという事を音楽で説明する場合もありますし、アニメーションならではの飛躍の仕方というのもありますから。そういう所が唯一違うだけで、心理描写をどうするかとか、戦闘シーンをどうするかとか、そういうのは全く一緒だと考えています。

都々目　それの具体的な違いが現れた曲というのはあります？

川　井　特にありません。というのは比較にならないものばっかりなんで。むしろそういうところでは音楽が要らないというケースも多々ありますね、実写の場合は。アニメーションの場合はそこに音楽が必要になってくる。勿論アニメーションの、絵のクオリティにもよるんですけれども、あと演出の仕方にもよると思うんですが。

都々目　実写とアニメでは情報量が違いますからね。『アヴァロン』では逆に、情報量を削っていましたが。

川　井　『アヴァロン』は綺麗ですよね、アニメーション的なって押井さんが仰ってましたけど、凄い意味がわかりますね。『アヴァロン』は、アッシュが端末から出て来て空き缶を蹴っ飛ばすのが気に入っているんですよ（笑）。あれは後から音を付けただけで、実際には蹴っ飛ばしていないんですが、なんかいいなと気に入っているんです（笑）。

都々目　観客として見た押井さんの作品というのはどう思います？

川　井　そうですね、冷静に見ると、僕は表現が悪いかもしれないですけど、カッコいいと思います。特にあの、自分の作ったものは冷静に観られないんですけど、何年かして観ると、「カッコいい」というのが自分の印象の中で一番ありますね。

都々目　例えばどの作品が？

川　井　『パトレイバー2』とか、『1』でも『攻殻』でも。本当は全然狙いは違う所にあるんでしょうけれども、『パトレイバー2』観た時に高揚感というか。まあそれは戦闘シーンがカッコいいとかそういう意味じゃないですよ、全然違う意味でカッコいいなあと。雰囲気……雰囲気とか、迫力。迫力というのは要するに、ヘリが飛んでくる迫力とかそういうのじゃなくて、説得力というか。

都々目　やはり演出力ですかね。

川　井　ええ、だと思います。そのカッコいい演出というんですか、これはすっごく反論多いと思うんですよ、こういう事言うと（笑）。それであんまり声を大にして言いたくないんですけど、僕はカッコいいと思います、その例えばどのシーンがカッコいいかというと難しいんですけど、例えば後藤が延々と東京湾の、ベイブリッジの下を船で行く所。ああいうシーンとか、カッコいいなあと思いますね。後藤がカッコいいんじゃなくて、間の取り方とか。それであそこでもってずっと会話があって……結局言葉が見つからないんでカッコいいと言ってますけど（笑）、すいません、ボキャブラリーが不足で（笑）。

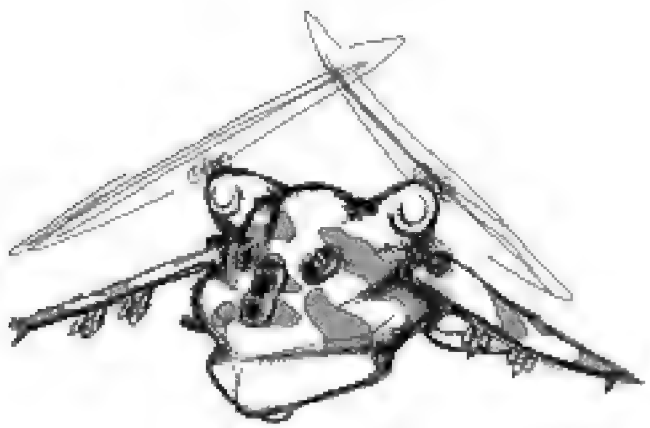
都々目　それでは出来上がった『アヴァロン』を見ての感想というのは？

川　井　感想ですか？　僕はカッコいいと思いましたけれどね（笑）。というか最初びっくりしましたね、とにかく映像の色にしても、凄い細かい所まで輪郭の部分が。こんなのが実写で出来るのかと言う所まで。勿論素の映像の素晴らしさも。やっぱりストーリーはちょっと難しいですね（笑）。

都々目　ディジタルによって映像もかなり変わりましたけど、音楽も変わりました？

川　井　ディジタルですか？　音楽は変わらないと思います。ただそういう映像に対する音楽というのは、旧態依然の感じじゃなくなってくるのかなという感じはしました。それが要するにオーケストラなら、録ってきたまんまオーケストラを付けるという意味じゃなくて、何か映像に合わせたそれなり

269　劇中のカラオケで使われていた『思ひでのベイブリッジ』を指す。132ページの「川井憲次ナイトショウリポート」を参照。



の工夫が必要かもしれないと思ったんですけど。それが合っているのか合っていないのかはちょっと判らないですが。

それで勿論自分でもそんな事をするのは初めての体験ですから、うまく行く保証なんてどこにもなかったんですけどね。でも1回始めちゃったらもうあとに引け無くなっちゃったんで（笑）。

都々目　押井さんの仕事だといつも何かしら初めての試みというのがありますよね。

川　井　そうですね、何かそれが楽しいというか、そうでなきゃ自分じゃないんじゃないかって。いや別に無理にやっているんじゃないですよ、必ずその必然性があって、それをやっているに過ぎないというか。必然がなければやりませんから。同じ事をやってもいい場合もあると思うんですよ。だけど押井さんの作るものは常に求めてくるものが違うので、それに応えようとしていきたいなと思いますが。

都々目　例えば絵を見ると、誰が描いた絵だなというのが判ったりするじゃないですか。それのように音楽を聴くと、ああこれは川井さんの曲だと1発でわかってしまったりするものがあるんですけど（笑）。

川　井　ああそうですか（笑）、すみません（笑）。

都々目　いや、謝る事はないんですが（笑）。絵だったら例えば、顔や体の形の比率だとか、色の塗り方とか色々ありますが、音楽でそうやって作者を感じさせる個性というのは何なんだろうなあとちょっと考えた事があるんですけど、何だと思います？

川　井　それは手癖だと思います（笑）。手癖とか、自分が好きな配分というのが多分一緒なんだと思います。例えば、ソースをかける量ってありますよね、コロッケに。それって人によってバラバラじゃないですか。でもどれが一番美味しく感じるかってポイントがある訳ですよね、そのポイントの1個1個が楽器に当てはまる訳です。メロの置きにしても、どの置きが気持ちいいのか、その時のコード、和声は自分にとってどれが一番気持ちいいのかという。多分自分の気持ちのいい事ばかり追求しているので、色んな作曲家の方の個性が出るんじゃないでしょうか。

だから当然その、それを気持ち良くないと思う人は、全然違うベクトルの作曲家に行ってしまうんだろうし、万人に受ける音楽があるとは信じられないですね。例えばそれがベートーベンであろうと。やっぱりこんな狭い日本でも関東風関西風があるように（笑）、醤油のかけ方一つでも微妙に違うじゃないかと私は思いますね。多分それが個性、特に音楽の場合、勿論それは絵でもそうなんですけど、素材が一杯ありますから、ピアノがあったり、ドラムがあったりとか。その素材をいかにどういうふうに使うのが一番自分にとって気持ちいいのかという事だと思います。

都々目　川井さんの音楽の由来、影響の元って何かありますか？

川　井　由来ですか？　影響は、やはりバート・バカラック[270]に一番影響を受けていると思います。あとはキャロル・キング[271]ですとかサンタナ[272]ですとか、本当にやってきた音楽というか聴いてきた音楽全部が影響されているかなって気がします。それで一番影響力が大きかったのはバート・バカラックです。

都々目　押井さんの次回作は？

川　井　ええ、やらせて頂きます。例のやつ[273]とは別に、『ミニパト』というのをやっているんですが。押井さんの脚本で。短いもの、十数分くらいなんですけどね。それの仕事が来週くらいから（笑）。

都々目　そちらの方では、押井さんからはどんな注文が来ているんですか？

川　井　そちらに関しては「歌物1曲、あとは劇盤」って言われました（笑）。「ちょっと待ってよ、それじゃどうやって作るんですか？」って言ったら、「歌物は明るく楽しく、歌うのはまこちゃんで」って（笑）。

都々目　押井さんに対するコメントってあります？　しょっちゅう会われていると思いますが（笑）。

川　井　んー、最近ちょっと海外が多いんで、体が心配です、ええ。ちょっとそれが一番ですね。



千葉繁インタヴュー

私が初めて氏の声を意識したのは、『ハイスクール！　奇面組』[274]の一堂零の声だったと思う。それ以来氏は私にとっては伝説的人物だった。

私は高橋留美子作品を介して押井守の世界に入っていったのだが、一番最初に見た『うる星やつら』のアニメが、OVA『ハートをつかめ』[275]というものだった。それの制作には押井氏は全く関わっていないので私が『うる星』で押井氏を意識したのはもっと後の事になるが、しかしこの時既に私は『うる星』のアニメに魅せられていた。それは何と言っても、押井氏がうる星のアニメに残した遺産の一つ、「メガネ」というキャラクターの存在である。

そのアニメの中でメガネ、即ち千葉繁氏の絶叫を聞いた時私の運命は定まった。その日のうちにそのレンタルで借りてきたヴィデオを12回は見返し、そしてうる星やつらのアニメをどんどん遡って追跡していき、やがて〝押井守〟という監督に出会う事になる。つまり私の押井守を追う物語は、千葉繁を追う物語でもあった。

私は現在〝都々目さとし〟というペンネーム（ハンドルネーム）を使っているが、これの「都々目」は勿論『紅い眼鏡』の都々目紅一であり、そして「さとし」は『うる星やつら』のメガネの本名である。つまり押井守作品の名であると同時に、千葉繁キャラクターの名である。

犬本2を刊行した後で「次は誰にインタヴューするつもりか」と聞かれて、私はすぐに「伊藤さんと川井さん」と答えた。これは犬本2製作中の時から考えていたことで、『人狼』スタッフと押井氏本人にインタヴューに行った後、そして『アヴァロン』公開後に誰にインタヴューに行くかといったら、『アヴァロン』の脚本家と作曲家にして押井作品に長く関わっているこの二人以外にいないだろう（ポーランドまで行ってマウゴジャータさんにインタヴューしないんですかという少々難しい提案もあったが）。

だがそう答えた時同時にふと私は思った。まだ押井作品に関わりの深い人物がいたじゃないか。そうだ千葉繁さんはどうだろう？

考えるだけなら簡単だが、勿論それからが大変だった。勘違いしている人がいるようだが、私はいわゆる「業界の人間」ではない[276]。仕事は押井氏とは勿論、アニメとも映画とも全く関係は無く、私の持っている使える肩書きといったら「押井守ファンサイトウェブマスター」というだけなのである。

270　60年代アメリカのポップスを代表する作曲家。作詞家ハルデビッドとのコンビで数々のヒットを飛ばした。特に有名な仕事はディオンヌワーウィックを発掘し、彼女の代表作のほとんどをプロデュースする。『小さな願い』『ウォークオンバイ』『サンホセへの道』『恋にさようなら』など。映画音楽やテーマソングも多数作曲。『明日に向かって撃て！』のテーマソング『雨にぬれても』や007のサントラ『カジノロワイアル』他。

271　ソングライター・シンガーソングライターとして、いずれも大きな成功を収めた女性アーティスト。夫のジェリー・ゴフィンと作曲した『ウィル・ユー・ラヴ・ミー・トゥモロー』や『イッツ・トゥ・レイト』『去りゆく恋人』など。

272　ギタリストのカルロス・サンタナを中心としたバンドの事。『スーパーナチュラル』が第42回グラミー賞8部門を受賞、他『SANTANA ABRAXAS』、『アミーゴ』、『ミラグロ』等。

273　『イノセンス』のこと。

274　1985年10月12日〜1987年9月26日放映、原作　新沢基栄のコミックのアニメ化。主人公の一堂零を千葉氏か演じていた。

275　1989年に発売されたOVAで、原作の同じサブタイトルの話をアニメ化したもの。とにかく千葉氏演じるメガネの絶叫が素敵。現在はこの話を収録したDVDが『うる星やつらOVAカルテット』として発売されている。

276　現在は、他に職が無くてアニメ関係の仕事をしているのだが……。



だがその「押井守ファンサイト」の名前が曲がりなりにも大きくなってくれた為、今まで取材活動を行ってこられたのである。

しかし今までの「押井氏繋がり」の人々とは、線を画した場所の人で、多分野良犬の塒の事も全く知らないだろう。それにそもそも、どこと交渉したらいいのか全く判らなかった。だが「当たって砕けろ」が私の取材のモットーだ。どうにか千葉氏本人に恐る恐るお伺いを立てて快諾を頂き、それから千葉氏の事務所と交渉を行い、この日のインタヴューへと漕ぎ着けたのである。

都々目　えーと、かなり古い話からになりますけど、千葉さんは、スタントマン出身というのは結構有名な話ですけど、実際にはどういう事をやっていたのでしょう?

千　葉　ええと、スタントマンの頃はね、あの杉良太郎さんがやっていた『大江戸捜査網』(277)とか、その前にやっていた『一心太助』(278)とか。その時代、時代劇以外だと『緊急指令10・4・10・10』(279)とか『ミラーマン』(280)とか『ファイヤーマン』(281)とかね。あとショッカー(282)とかそういうの。うん。それが芸歴です。

都々目　それで声優になろうと思った切っ掛けとは?

千　葉　いや、声優なんかに未だになろうと思ってないし、声優って自覚は一切無いです。ただ声の仕事は、俳優の仕事の中の一つのジャンルがいわゆる声優という仕事だと思っているんで、僕は声優だという自覚は全く無いです。ただまあ人様がね、声優というカテゴリの中に入れてるだけであって。

都々目　それじゃ舞台とかの方もその延長という感じなんですか?

千　葉　延長というか、俳優の仕事というのは基本的には舞台もやるし映画もやるし、テレビドラマもやるし。そのまた声の仕事もあるというふうに考えているんで、基本的にはだから俳優ですよね、うん。それをちょっと勘違いして、声優の事が一杯出て来ているんだけれども(笑)、そんなのはちょっとおかしいよねと、僕は思うんですけども。

日本と、アメリカとか他のアジア圏は違うんで。やはりアメリカ、ヨーロッパもしくはアジア圏の場合に声優(ボイス・アクタ)ては職業としてあるんですけども。日本には無い。

だって税金の申告欄に無いじゃないですか、声優なんて。ていう事は職業として無いんですよ。で、まあ、他の諸外国の、いわゆるボイス・アクターと言われている人達、この人達の社会的地位といったらそりゃもう、日本と逆転してますからね。実写の、顔出しでやっている主演の人よりも高いギャラ取りますから。

日本の場合はそういうカテゴリに入ってないでしょ。だからまあ俳優、新劇の人のアルバイトみたいな感覚でスタートしてるんで、そこのスタート地点が違うんですよ。うん。

都々目　それじゃスタントを始めたのも、俳優になろうというところから始まったんですか。

千　葉　です、うん。まあ要は養成所とかね色々通ってはいたんだけども、まあそんな所でやっているよりは実際にね、撮影所に入ってキャメラの前で照明に当たって、実践をやった方が早いでしょ、うん。というのは俳優というのは理屈じゃないんで、ま、理屈はあとからくっついてくりゃいいんでね(笑)。

うん、まず〝やる〟って事ですよね、何でも。まずやってみて身体が覚えて、でそれでそれを理論化するには勿論勉強しなきゃいけないんですけれども。うん。まず「あの崖から飛び降りてみろ」て言われたら「はいはい」って飛び降りなきゃ駄目なんですよ、俳優の場合は。「そこで脱いでみろ」って言われたら脱がなきゃ駄目なんですよ。で僕はね、元々そういうふうに思っているんですよ。うん。

だからまず撮影所の現場に飛び込もうと思っただけであって、まあその後、やはりちゃんと舞台とかそういった、実践ていうのかな? しなきゃいけないと思ったんで、新劇を始めて舞台を色々やってたんですけども、ただまあ舞台だけでは当然食えないですよね。新劇なんか。その辺でまあテレビドラマとかやんなきゃ駄目だなって思ってテレビドラマ始めて。

ただテレビドラマ始めたんだけども、どうも機械的ないわゆる缶詰工場みたいな、「缶詰作ってるんじゃないんだから」という、なんつうのかな物は勿論作ってはいるんだけれども、やはりその撮影所で物を作っている雰囲気と、テレビ局で作っている雰囲気は全く違うんですよ。だからどうしても合わないなと、うん。

まあ3年やりましたよ。大河ドラマとかね。まあ、僕がテレビドラマに出た頃というのは丁度三浦友和君(283)とかがデビューした頃で、それと同じぐらいなんですよ。で、一緒にドラマもやってたし、レギュラーで一緒に他の人ともやってましたけど、なんかね、馴染めなかったね、世界に。

まあ、その「合う、合わない」てのは当然あると思うんですよ。「やっぱり舞台がいい」って人もいればね、あるいは「映画がいい」って人もいれば。

まあ僕は最初にとっかかったのが映画っていうかフィルムの世界だったからね、うん。やっぱそっちの方が懐かしさっていうのかなあ、現場のあの、埃塗れになってやる何か(笑)。んーあの雰囲気が好きなんでしょうね。うん。

目から鱗が5~6枚取れたというか、角膜剥げたみたいな

都々目　それじゃアニメの仕事に入った切っ掛けというのは?

千　葉　んー、切っ掛けというのはねえ、色々と辿っていくとね、ある時期テレビでやってたんだけども、さっきも言ったように「何か違うな」というふうに思い出して、何が邪魔してるんだろうと。それは自分のプライドであって、まあ今までやってきた経験の中からこう、まあくだらないプライドっていうのを人間持つ訳ですよね、誰しもがね。で、そういったものがきっと邪魔してるんじゃなかろうかという事で、日活のロマンポルノ(284)の門叩きましてね、ええ。で「ポルノやらせろ」と(笑)。で、まあ勿論日活さんもびっくりしてね、僕の経歴見て「本当にやるんですか?」って結構止められたんですよ(笑)。うん。

都々目　それは日活側にですか?

千　葉　はい。ていうのはまあ、その新劇やってたり、まあテレビドラマで色々仕事をやってる人があまり入ってくる世界じゃない訳ですよ。うん、それもまあ日活さんから頼んで、例えば「出て下さい」というのはあるかもしれないけど「俺にやらせろ」っていうのはあまり無い(笑)。うん。という事で向こうも結構プロデューサー、成田さん(285)っておっしゃる方なんですけど、まあ今現役でいらっしゃるかどうか判らないですけれどもね、うん。

ま、それで2本ですかね、やったんだけども。その経験でね、やっぱり今までの価値観みたいなのが180度変わったとい

277　1970年10月3日~1984年3月31日にテレビ東京系で放送されていた天明・寛政期の江戸を舞台に隠密同心が活躍する時代劇。主役は杉良太郎(1970年10月3日~1974年3月16日)、里見浩太朗(1974年3月23日~1979年9月15日五)、松方弘樹(1979年9月22日~1984年3月31日)

278　江戸時代(将軍家光の頃)が舞台の時代劇。映画版は沢島忠監督のものと山下耕作監督のものが出ている。

279　1972年7月3日~1973年12月25日にテレビ朝日系で放映された怪奇アクションドラマ。製作は円谷プロダクション、主演は黒沢年男。

280　1971年12月5日~1972年11月26日に放映された子供向け特撮ヒーロー番組。製作は円谷プロダクション・フジテレビ・旭通信社。主演　石田信之。ヒーローへの変身方法が自分の姿を鏡に映すという変わった作品。2002年より放送された『仮面ライダー龍騎』の元ネタか。

281　1971年1月7日~1971年7月31日に日本テレビ系で放映された子供向け特撮ヒーロー番組。製作　円谷プロダクション・萬年社。主演　誠直也。円谷プロ創立10周年記念番組として制作された作品らしいが、1クール終了時点で放送時間を移動させられるわ、30話で放送は打切りにされるわと不遇の作品だったらしい。

282　『仮面ライダー』シリーズに登場する戦闘員、要するにザコ。何かというと子供をさらうが結局正義の味方に殴られて派手にすっ飛ぶパフォーマンスをするだけに終わる。

283　俳優。主な映画出演作は『伊豆の踊子』(1974)、『マヌケ先生』(2000)など。

284　日活、「日活映画会社」は大正元年(1912年)に設立され(当時の名前は「日本活動写真株式会社」)、戦後は石原裕次郎、小林旭等の大スターによってヒット作を生み出すが、日本映画自体の低迷、新たな映画スターの未誕生により経営不振に陥る。そこで低予算で女優を脱がせて男性客を取るという人間の本能に訴えた方針に切り替え、1971年に日活ロマンポルノシリーズ開始。「日活」というブランドイメージの低下こそ招いたもののこれはある程度成功し、日活は1988年に一般映画に復帰。しかし結局日本映画自体の衰微に逆らえず、1993年に会社更生法を申請。因みにロマンポルノ出身の人材は多く、『平成ガメラシリーズ』の監督で押井氏の後輩にあたる金子修介氏もロマンポルノ出身。

285　成田尚哉。日活株式会社・企画部に所属し、主にロマンポルノ作品の企画・プロデュース担当。その後退社し、㈱ニュー・センチュリー・プロデューサーズ入退社を経て製作会社ボノボを中原俊、笹岡幸三郎と設立。



うかな、目から鱗が5～6枚取れたというかな、角膜剥げたみたいな（笑）状況になっちゃったんですよ。うん。それが何かね素直にこう、やれるようになったんですよ。日活のその経験があるのは大きいですよ。

都々目　具体的に日活の現場とは、どんな様子だったんです？

千　葉　結局ねえ、今までこう芝居とかねやってく中で、やはりこう自分自身を、あの何ていうか自分が勝手に思ってる、俳優としての理想像とか表現者としての理想像ってあるじゃないですか。うん。で、そういったもんが俯瞰で引いた時に、「表現者ってのはそんなもん関係ねえんだよ」と、だからそれが裸で抱き合おうが（笑）。特に強烈に感じたのはやはり一緒に共演したあの片桐夕子さん(286)とか。あの人達は当初ね、「裸になって仕事してんだからろくでもねえ人達だろう」と当然思ってた訳ですよ。そりゃねえ実際に会ってお話をして実際に一緒に仕事をしてみたらもう菩薩のような人達なんですよね。うん。

あの「一切理屈はもう関係ありません、私がここに存在するだけでいいの」と。当然そうですよね、スッポンポンでやってる訳ですから、基本的には。何の飾りも無い訳ですよ、飾れない訳ですよ。普通の女優さんてゆうのはまあ、色んな衣装とかね装飾品とか化粧とか、そういったものでカモフラージュして演じてますよね、うん。でもその日活の女優さん達というのはそんなものに頼れない訳ですよ。その人の持っている人間性とかそういったもので勝負するしかない訳ですよね。

それがまあ、素晴らしい人達だったんですよ。まあそれを支えている、メイクさん衣装さん大道具さん小道具さん照明さん全てクルー達が「あったかい」っていうのかなあ、やっぱ「ものを作ってる人達」なんだなって、うん、何かそういった事が。たかだか僕は2本しかやってないんだけども、その2本の撮影の間にね、何か強烈なものを貰ったんですよ。うん。

だからそのいわゆる人間を見る目っていうかまあ、自分自身を考える座標点ってのがやっぱり今までと確実に変わって来ているんですよね。それからですね仕事は全く選ばなくなったのは。それまでは結構マネージャー泣かせの俳優でね、「こんなものは嫌だ」「あんなものは嫌だ」と。監督が気に食わないと現場から帰って来たしね。打ち合わせサボっちゃうし、もう滅茶滅茶だったですよ。

だからそれがある意味こう、なんつうでしょうかね、コンプレックスの裏返しみたいなものもある訳ですよね。うん。言ってみれば妙なプライドにぶら下がってるっていうのかな。そんなもの全く脱ぎ捨てた天使達に会ったもんだから、そのカルチャーショックたるやね。というのはやっぱ俳優っていうのは養成所からスタートして、少しでもこういわゆる付加価値というかステータスというかな、そういったものを付ける為に色々な仕事をやったり色んな経験する訳ですよね。うん。でもそういったものの中には、まあ「何にも無い」っちゃあおかしいんだけども、いわゆるなんつうでしょうかね、ジグソーパズルのピースの1個になれるかどうかという、原点ですよね。

ただその、ジグソーパズルのピース1個1個は物を考えないけども、でもやっぱりその俳優ってのは物を考えるピースでいなきゃいけない訳ですよね、うん。だから単純なそこに行き着いたというのかな。ずーっとやって来て結局原点に戻ってきたって感じですかね、日活をやった事によって。

「抜け出せなくなっちゃうよ？」

都々目　それじゃ、アニメの仕事は自分から行ったんですか、それとも声を掛けられたんですか？

千　葉　えーとねえたまたま、それまで意識もしてなかったんだけども、アニメーションとか洋画とか一杯ありますよね。僕はその声をやってる人達は「器用なアナウンサー」がいるなあと思っていた訳ですよ。全く知らなかったし興味なかったし。で、ある時にそれを見て、「これ誰がやってるんだろう、多分器用な局のアナウンサーだと思うんだけども」と思って、マネージャーに聞いてみたんだけども、「あれは新劇の俳優さんがやっているんだ」と。「新劇の俳優？」初めてですね聞いたの。「ああ、新劇の俳優がやってんのか、だったら俺にも出来るかもしんないなあ」って。もし俳優という仕事の一つだったとしたら、やってみたい。で、「もし、そういったオーディションとかなんか機会があったらチャレンジしてみるかな、声掛けて下さい」と。で、次の日にオーディションがあったんですよ。あの野球の漫画の『ドカベン』(287)という。それを受けたんですよ。うん。

未だに記憶に残ってる言葉があって、マネージャーが散々止めたんですよ、うん。「いや千葉ちゃん、声の世界は物凄く有意義な世界が広がってはいる」と。「ただ千葉ちゃん、入っちゃったら抜け出せなくなっちゃうよ？」と言われたんですよ（笑）。「何で？」って。で、オーディション受けたら通っちゃったんですよね。それからもう、雪崩れ込むように声の仕事の世界に入っていっちゃったんです。で、気がついたら声の仕事だけで週レギュラーが11本とかそういう世界で、他の仕事が全く出来なくなっちゃった。で、マネージャーから「ほらな、だから言ったじゃん」（笑）。

そのマネージャーさんはね、僕がずっと16年間お世話になった、一番迷惑を掛けたマネージャーさんなんだけども、その方が何を思ってそういった事を僕に、オーディション受ける時に言ったのかどうか、未だに判らないんですけども。だってオーディション落ちるかもしれないし、受かったからといって1本で終わるかもしれないでしょ。それが「抜け出せなくなっちゃうよ？」（笑）という事を僕に投げかけたのか何故か判らない、でも現実問題そうなっちゃったんです。そりゃそうですよね、テレビドラマとか、ラジオとか、ましてや舞台なんてとてもじゃないけど出来るスケジュールじゃないですから、うん。

都々目　それで、アニメの世界というのはどうでした？

千　葉　うん。やっぱ職人さんの世界ですよね。うん。というのはまあ、今は全く違いますけども、その当時の声の世界というのはやはり新劇の俳優さんが9割占めてましたから、やっぱりその芸達者が揃ってたんですよ。厳しい先輩がね。だから台詞一言とちるもんならね、後ろでこう囁く声が聞こえてくる訳ですよ。「どこの役者だよ」「今日は時間かかるぞ」とかね。いきなり後ろで報知新聞広げられちゃうんですよ。

最初の頃はなんちゅう怖い世界だと思ったんですけども、今思うとねやはり愛情があるんですよね。プロとしての厳しさみたいなものもね、そういった態度で教えてくれたんですね。だから新人に「こういった表情の変化があるよ」とか、「これを切っ掛けに喋り出したらぴったり合うよ」とか教えるのは簡単ですけど、自転車の練習するのと同じで、何度も何度もこけて初めて覚える。ただ「こうすりゃいいよ」「あぁすりゃいいよ」と非常に概念的な事は教えられても具体的な事、重力のバランスなんてのは端から教えられない。結局は自分でよろよろしながら、こけながら覚えるしかない訳ですよ。うん。

で、それが自転車の練習だったら別にねえ、職業に繋がってないからいいんですけども。これが自転車に乗るって事そのものが職業だと考えたらこりゃ厳しいですよ。「何やってんだよ」って当たり前ですよね。それでお金を頂いてる、その為にスタジオに入っている。そりゃ皆こけないように必死ですよね、やっぱり先輩だしねえ。

そのかわり自分で会得した技っていうかなあ、技術っていうか、先ほどの自転車の例でいうとバランスの取り方とかバンクの掛け方とかペダルを踏む力の加減というか、そういったものは自分で覚えるものだから、だから一旦覚えちゃうと忘れないじゃないですか。しばらく乗らなくてもね。10年乗らなくても未だにチャリンコあったらすぐ乗れるものですよね。それは経験上、身についたものだから、うん、理屈じゃない

286　女優。1971年役名がそのまま芸名となった夕子シリーズでデビュー。数多くの日活映画出演の後、『安藤組外伝・人斬り舎弟』（東映）以来他社出演が増え、近年は主にテレビや舞台を中心に活躍中。主な映画作品に『青春の門・自立篇』『遠野物語』『危険な関係』など。

287　原作 水島伸司の野球漫画をアニメ化したもの。1976年10月6日～1979年12月26日放映。放送キー局はフジテレビ、制作プロダクションは日本アニメーション。千葉氏は山岡という選手を演じていた。録音監督として斯波重治氏も関わっている。



から。そういったものを昔の先輩達が教えてくれて、その良い時代の現場に遭遇したんですよね。幸いな事に。今の現場だったら悲惨な状況かもしれないし。

監督が色んな仕掛けをしてくるんですよ

都々目　それで、押井さんと初めて会ったのが……。

千　葉　押井さんとはねえ、最初に会ったのは『ガッチャマン』[288]だと思うんですけど、その前に『一発勘太くん』[289]とか色々あったんだけども、あの押井さん意識して会ったのは『ニルスのふしぎな旅』だと思うんですよ、ＮＨＫのね。あの時に多分初めて演出として一本立ちしたんじゃなかったかな押井さん、うん、多分そうだと思うんですけども。

で、その時に初めて意識して会って、一緒にお茶飲んだりした記憶がありますね。それまではねえ、あの俳優が入ってる、いわゆるマイクが立ってるブースと、ガラスを挟んだ調整室、まあ薄いガラス板が一枚だけ入っているだけなんですけど、こりゃねえ男と女の間くらい広いんですよ（笑）。この壁が厚いんですよ。だからあんまり話さないんですよね、監督とか演出さんとかね。仕事としての会話はするんですよ。でも、今までプライベートなんて一切話さないんですからね。うん。別に敵対心持ってる訳じゃないんですけどね(笑)。基本的に話さないです。

たまたま、その『ニルス』の時に、僕のファンクラブ向けに何かＬＰを作ろうかという話になった訳ですよ、その頃はＬＰの時代ですから。で、まあその当時音響監督なさっていた斯波さん[290]て方がいらっしゃるんですけども、その方が「千葉ちゃんのファンクラブ向けに、お金出してあげるから作ろうよ」と。そこで「じゃどうせ作るんだったら、面白おかしいものの方がいいよね」っていう事になって「じゃあ、その演出を押井君に頼もうか」という話になったんですよ。それで初めて会ったんですよ。会ったっていうか初めて話をした。

でまあそうこう話してるうちに「どうせずっとそういう経験、俳優やってきたんだから、だったらＬＰとかってそういう声の世界よりは、映像の方がいいんじゃないのかなあ」って話になって、で「まあ、8ミリでも何でもいいからさ、映像にしようよ」という事になったんです。でも「映像をどうせやるんだったらドラマ仕立てにした方が面白いんじゃない」ってどんどんエスカレートしていって、「8ミリはせこいから16にしようよ」って、それで、「キャメラマンは誰にしようか」「これはもう優秀なキャメラマンじゃなきゃ駄目だね」って事になって、その後ずっと付き合いっていく事になる間宮さん[291]って人、凄いユニークな精力的なキャメラマンに出会ったんですよね。で、その方が「実は35のキャメラがあるんだけども」「じゃあ35にするかな」ってみたいな事になっちゃって（笑）、段々話がエスカレートしていく中で、最初に「ＬＰ作ろうよ」と言って下さった斯波さんの顔がどんどん青ざめてくんですよね（笑）。そりゃそうですよね、一気に予算が10倍跳ね上がっちゃうんですから。全員がノーギャラで手弁当でやったとしても最低でも10倍かかっちゃう。でもまあ、そこまで盛り上がったんだからやるかっていうんで（笑）スタートしたのがこの『紅い眼鏡』です。

都々目　じゃあ『紅い眼鏡』の話ってのは『ニルス』の頃から始まってたんですか？　では随分完成するまでに時間が経っているんですね。

千　葉　経ってますね、うん。

都々目　じゃ、その間に『ニルス』だとか『うる星』だとか、また押井さんと一緒に仕事としていたんですか。

千　葉　そうですそうです、まあ、『うる星』の頃とかね、結構話をするようになってましたからね。うん。

都々目　『ニルス』とか『うる星』の現場ではどうでした？　押井さんの指示というのは、特に無かったですかね。

千　葉　押井さんのいわゆる監督、演出としての指示というのは、必ず音響演出を介して入ってくるんですよ。だから直接監督の意見が、スタジオ内に伝わるのは基本的に無い訳ですよ、システム上。だから必ずその音響の演出なさってたのが斯波さんなんですけど、だからそれが斯波さんの言葉なのか監督の言葉なのかは判らなかったですね、俳優には。演技に関する仕事全ての責任を音響監督が持ってるんで。で、僕らはまあ音響監督の指示に従って演技をするという事になる訳ですよね。

ただまあ、その頃は何ていうんでしょうかね。変な話ですけど、まあ未だにそうですけど別にアニメーションとか洋画の世界に全然固執していないんで、いつ辞めてもいいと思っていたんです。だからそういった意味ではもうやりたい放題やっていたんですよね。アドリブかましまくりで台本滅茶滅茶にしちゃうし（笑）。それがまあ、いい意味での相乗効果というんですかね、「くそ、こんな事、よおし」って絵の方が追ってくる訳ですよ、監督が色んな仕掛けをしてくるんですよ。もう鬼のような台詞を書いてきたりとかね。それを「こんにゃろ」ってまたこちらもやりかえすんですよ。って良い意味での戦いをやれた時代ですよね。

都々目　『うる星』の台詞というのは凄かったですからね。

千　葉　いやもう普通、それまでのアニメーションにはああいう手法っていうのか、一人の人間が怒涛のように喋っちゃうってのは多分無かったと思うんですよね、うん。どんどん高橋留美子さんの世界から離れていって（笑）最後にプロテクトギアまで着ちゃって〝ラム奪還作戦[292]〟とか言っちゃってねえ。押井さん、もしくは伊藤和典さんの世界にどんどんどんどん（笑）、やっちゃえやっちゃえみたいなふうになっちってきちゃってねえ。でまあ、それも伏線ていうかなあ、その着てたプロテクトギアというのは『紅い眼鏡』で出てきたプロテクトギアですよね。だからまあ、元々押井さん、もしくは伊藤さんの中でこう、やりたいものってあったと思うんですよ。だったら今までやりたかった事をとりあえずやっちゃえみたいな事だったと思います。

都々目　『うる星』の現場で叫びすぎて、なんか卒倒したとかそんな噂を聞いたんですけど（笑）。

千　葉　毎週倒れてますよ。

都々目　毎週!?

千　葉　毎週倒れてました。今は無くなっちゃんたんですけども、東京タワーのすぐ近くにある、2階がお寺で、裏が墓場でスタジオが元納骨堂だったという凄い明るいスタジオがあるんですよ。ニュージャパンスタジオというね。そこで録ってたんですけれども、で、そこにこうマイクが4本立ってるんですよね、うん。僕が必ず一番右側のマイクに立って喋ってたんですよ、一番壁際で。そりゃもう叫びまくって、酸欠になっちゃう訳ですよどうしても。それで、プッツンきちゃってそのまま壁にくわっと寄りかかって息整えて、毎週ですよ（笑）。

まあもっと激しかったのは『北斗の拳』[293]のナレーションとかね。あれももう毎回倒れてましたからね。日活のロマンポルノでも全部アフレコなんですけどね、肉体的な動きがこう同期してないで息ばっかりはあはあひいひい言っちゃうと、人間酸欠になっちゃうんですよ。日活の現場でも倒れましたもん。うん。だからあれに近いていうのかな、あれよりもっと激しいですよね、アニメーションの場合は。

テンションが違いますから。そんなもんアニメーションの中で喋ってるような事って巷(ちまた)では気違いですからね。そりゃ。それくらいやんないとアニメの場合には駄目なんですよね。それまでの僕がやってきた演技というのは、いかにナチュラルに芝居してないように見せるかというテクニックをずっとやってた訳ですよ。これがアニメの場合にはいかに「芝居してますよー！」ていう、全く逆なんですよ。今まで追及してきたものと、アニメの世界というのは。だからアニメをずーっとやりすぎた人が顔出しの仕事なんかやるとね、違和感がある訳ですよ。だって普通だとこういう感じで喋ってるのに、いきなり腹式呼吸で喋ったりなんかするから。

288　押井氏が担当したのは『科学忍者隊　ガッチャマンII』１９７８年10月1日〜１９７９年9月30日放映。押井氏はうち3話に演出としてクレジットされている。そのうち千葉氏と名前が重なっているのは第6話『衝撃のピラミッドパワー』１９７８年11月5日放映。『ガッチャマンII』の現場はぼろぼろで、アフレコ中に役者が台本を壁に叩き付ける事もあったとか。

289　１９７７年9月18日〜１９７８年9月24日放映。フジテレビで放映された野球アニメ。タツノコ時代の押井氏が絵コンテと演出で4話分参加。押井氏の担当した話で千葉氏が声をあてている話があるが、押井氏は「知らなかった」と言っている。

290　斯波重治。『ニルスのふしぎな旅』『うる星やつら』『機動警察パトレイバー』で音響監督を務める。『パトレイバー』劇場版ＤＶＤ化時の5.1チャンネルリミックスも行った。

291　間宮庸介。『紅い眼鏡』撮影監督。『ケルベロス　地獄の番犬』『トーキング・ヘッド』『ＫＩＬＬＥＲＳ .50 Ｗｏｍａｎ』でも撮影を担当。元々はこの計画の無謀さのため制止しようとしていたが、そのうち逆に「じゃあこの条件で本当に作ってやる」と、どっぷり浸かっていったという。『押井守シネマ・トリロジー』付録のブックレットにインタヴューが収録されている。

292　第128話（第105回放映）『スクランブル！　ラムを奪回せよ』放映１９８４年3月21日及び、第129話（第106回放映）『死闘！　あたるＶＳ面堂軍団!!』放映１９８４年3月28日。スタジオぴえろが担当したうる星やつらＴＶシリーズ最後の話。記憶を無くしたラムが面堂邸に迷い込み、ラムを取り返そうとするあたるとメガネ達が面堂邸に突入、それを面堂が私設軍隊で迎撃するという話。あたるが映画『大脱走』のスティーヴ・マックイーンばりにバイクをぶっとばしたり、メガネ達がレオパルド戦車を奪取して乗り込んだり、面堂がシュトゥーカ急降下爆撃機で機銃掃射したりとにかく趣味丸出しの話。

293　言わずと知れた武論尊・原哲夫のヒット作のアニメ化。アニメ版の正式タイトルは『世紀末救世主伝説　北斗の拳』。１９８４年10月11日〜１９８７年3月5日放映。放送キー局・フジテレビ、制作プロダクション・東映動画。千葉氏はナレーターと一部ザコキャラを担当。後番組『北斗の拳2』でも、引き続きナレーター及びジャコウ、黒夜叉を担当。

「**コーヒーくれる?**」ってアニメではこういう声喋ったりするから（笑）[294]。普通の生活では「すいません、コーヒー下さい」って言うでしょう。「**砂糖もね**」ってそんな奴はいねぇよ！（笑）ましてやアニメで声作るからねえ。2等身の声で喋ったり[295]、気違いですよね、そりゃ（笑）。「あの人、変よ」ってなっちゃいます（笑）。

やっぱりそのフィールドが違う、全く違う。ただまあ舞台とかね散々やってきたんで。舞台の場合はもう、「わーっ」てディフォルメして演じますよね、声もね。それがもう抑えるだけのテレビの仕事なんかの場合には、もうほとんどガンマイク[296]で、「ぼそぼそぼそぼそ」とこれくらいでいい訳ですよ。ほとんど足さなくていい、そういう世界。

だから極端から極端に行ってるんですよ、僕はね。アニメの世界に入ったらいかにも「お芝居してまっせー！」みたいな事やんないと伝えにくいのかな。まあ実写の場合にはね、例えば洋画なんかは基本的には人間が喋って芝居してる訳だから、人間の生理ってのはそんなに違わない。だから倒れる事なんて滅多に無いけども、アニメの場合だとね、絵そのものがやっぱりテンポが違うし、人間の呼吸も無視しているから、はたからね。そりゃあ、酸欠になるべ脳震盪起こすべって（笑）。逆にいえばやり甲斐がありますよね、作り甲斐がある。ですよね、アニメの場合は。

都々目　千葉さんが自分でやる事になる『紅い眼鏡』の企画がどんどんでかくなった訳ですよね。それ見ていた時、どう思ってました?

千　葉　いや、最終的には、これ実写版、35で回す事になるなって思ってました。

都々目　LPを作ろうって話の段階から?

千　葉　いや、LPから映像に行くって話になった瞬間に、「ああ、こりゃ映画になるな」って。ただどれくらいの規模の映画になるか判らんけども。その頃やはり僕、金土日の3日間しか撮影に割けなかったんですよ、状況的にね。で、その上撮影が3ヶ月くらいかかったんだと思うんですけども。そして、基本的にはモノクロで撮るという。それで倉庫とか、そういった所で基本的に撮影させようという事で、夕方5時か6時に集合するんです、撮影現場に。それで、明け方日が昇ってきたら「はい、ここまで」と。それを週3日間ずつやって撮ったんです、うん。ほとんど完徹状態。で、基本的に押井さんのその映画ってのはどういう作品でも同録[297]じゃあないですからね。アフレコですから。これがまた大変なんですよね。

都々目　アフレコになると大体どの辺りが大変になってくるんですか?

千　葉　台詞の膨大さですよね。そりゃあ『紅い眼鏡』なんて基本的にシェイクスピア劇ですからね。実際に自分の肉体を動かして喋ってるのと絵を見て声をあてていく作業てのは微妙に違う訳ですよねえ。それも撮影が終わって即出ししてあてて る訳じゃないから。「今日撮影しました」と、それをその辺で回して「ラッシュが出来ました」と言って、順にばあっとあてていくんだったらまだ覚えてますよねえ、感覚的なものを。

これが、完成するまでに三ヶ月かかる撮影やって、編集作業があって、その後アフレコやるんですから。で、その間に僕は何にも他の仕事、芝居とかしてないのかというとそうじゃないですよ、毎日仕事入ってきますからね。毎日違った台詞が頭の中通過していってる訳ですから、完璧に忘れてますよ、その時のリズムとか。それが戻ってくるのに時間がかかるんですよ。もう1回その時の空気感を思い出すというのが大変な事ですよね。それももう、凄い台詞を延々と喋ってる。

だから、大変ですけどもただまあ、アメリカの映画とかほとんどアフレコですもんね、全て。だから台詞がすっごくクリアですよね。日本の場合は人件費回すのが先に行ってとか、まあ制作予算の問題もあって、ほとんど同時に録っちゃいますよね。で、台詞が凄い不明瞭ですよね、特にロケで撮った作品とかはね。ハリウッド映画とか生音は一切使ってないから、台詞もその場でね。

ボイスを録る時に俳優が違う部屋にそれぞれ入る、インカム付きの、目の前にモニタがあって、おんなじフィルムが流れている。で、3つぐらい向こうの部屋に相手がいたりして、その声を耳で聞いて、返したりして会話しながら。だからこのマイクはこのテープレコーダー、このマイクはこれと別れていて、マルチで。

そういうとこですんごい時間をかけるんです。で、僕はあのジョージ・ルーカス・プロのスペースワールド[298]とか『インナー・スペース』[299]とか、あと『スターウォーズ』とかね、日本語版に立ち会った事あるし吹き替えやった事もあるけど、相手役と噛まないから気持ち悪いんですよね。うん、スタジオ入ってくと「千葉繁様」とか、「斉藤恵子様」[300]とか、「永井一郎様」[301]とかマイクとテープがばあーと並んでるんですよ。

で、一人しかも台詞1個ずつ。相手が見られないとねえ気持ち悪くてしょうがないですよね。でもやっぱそれぐらい丹念に時間かけてやってるから、例えば音響効果にしても、マッチを擦って煙草にポッと火を付けるのに全部SEですからね。で、押井さんの場合ってのは、他の作品でも勿論そうなんでしょうけど、基本的に台詞の中に伏線になる暗号みたいな台詞が盛り込まれてるんで、聞こえないってのは困る。だから基本的にはアフレコというものには凄いこだわるんですよ。それはまた何にこだわるかという事だと思うんですけどもね。記号としての言葉が聞こえないと最悪ですからね。

そりゃドキュメンタリー撮ってるんだったら別ですけど、やはり、あるものの情報を伝えるという事をドラマの中でやってる訳だから。だから、他のその日本の映画とか見てると本当にいらつきますもんね。台詞が良く判んない、良く聞こえない。で、SEもでかい、生音がでかい。

って実際はそうですよね。例えば町中で人と人が話しているけどね、聞いたって何喋ってるか判んないですよね。でも、本人同士は判るんですよね。ある周波数帯でシュッとこう合わせて聞こえるんでしょうね、ぼそぼそ言ってても。例えば3メートル前にいるお父さんと後ろについてってる奥さんが会話をしてても、僕らは聞いても聞こえないけど奥さんは聞こえてるんですよね、旦那の声が。実際はそうなんです、それぐらいのトーンでしか喋ってないんですよ。それを同録で撮ろうってのはそりゃあもう基本的に無理がある。

そういう事を、スタートがアニメの演出やってた人がやるからこそ台詞を大事にしている。アプローチの仕方がね。元々実写の映像理論から入ってきた監督さんだと、そう言ったら「聞こえないのは聞こえない、しょうがないじゃない、これがリアリティだよ」って思っちゃうかもしれない。

次から次へと難題持ってこられる

都々目　『紅い眼鏡』の時に一緒に仕事をされた他の出演者の方達はどうでした?　ほとんどの人が『うる星』とかでも一緒でしたが。

千　葉　やはり玄田さん[302]とかね、本当に「押井さんと千葉ちゃんと一緒にやろうよ」って言ってくれた人達が全員集まってくれたんで、基本的には全員ノーギャラ手弁当という世界ですからね。うん。そりゃもうクラブ活動みたいなもんですよね。うん。で、やはり勿論古川さん[303]も自分の劇団持ってらっしゃって、舞台の歴史が長いですからね。玄田さんもその当時ずっとミュージカルやってらっしゃったからねえ。純粋に映画だけをやってきたという人は天本英世さん[304]くらいかな?　舞台の経験が無いっていうのは。あ、田中秀幸さん[305]もか。秀幸さんはずっとドラマやってた人ですからね。

あとは基本的にどっかの劇団の研究生の人達とかそういった人達を総動員したんで、だから、映画の世界というよりも、いわゆる新劇の舞台を作ってるとゆう雰囲気ですかね。そりゃやっぱみんなねえ、もう体力的にも限界ギリギリのところでやってくれてる訳ですからねえ。まあ、スタッフもそう

294 295　実際にお聴かせできないのが残念至極。千葉氏が演じた『ハイスクール！奇面組』の一堂零の事。このキャラは場面によってひょこひょこ等身が変わっていた。

296　単指向性（被写体の方向の音だけを拾う特性がある）マイク。かなり遠くの音が拾え、被写体の周りの雑音をある程度切り取る事が出来るので、映画やドラマの現地録音などで使われる。

297　同時録音。後から役者の声をアフレコで吹き込むのではなく、撮影現場で喋っていたのを録音した音声をそのまま使用する事。当然手間は省けるが、集音性は落ちるし音の各チャンネルへの振り分けなどといった、音の演出もやりにくくなる。

298　福岡県北九州市八幡東区にあるテーマパーク。1990年オープン。NASAの宇宙飛行士と同様のトレーニングを体験できる『スペースキャンプ』が特徴。アトラクションの『スターシェイカー』をルーカスアーツが手がけている。

299　1987年公開のアメリカ映画、製作総指揮　スティーブン・スピルバーグ、監督　ジョー・ダンテ。人間がミクロ化して別の人間の体内へ入るといったもの。

300　女優。主な出演作品はテレビ東京系列のドラマや『女王蜂』（1978年）

301　押井作品でお馴染みの声優。『うる星やつら』の錯乱坊、『御先祖様万々歳！』のナレーションなど。『紅い眼鏡』でも声のみ出演。

302　玄田哲章。『うる星やつら』ではレイを演じた。『紅い眼鏡』「御先祖様万々歳！」で室戸文明（同名キャラ）、『トーキング・ヘッド』では声のみ出演。その他アニメ、洋画の吹き替え、NHKドキュメンタリーのナレーションなど多数出演。

303　古川登志夫。『うる星やつら』では主役の諸星あたるを演じる（当初は原作派から声が合っていないと不評だったらしいが）。『紅い眼鏡』では公安部員として参加。『御先祖様万々歳！』で四方田犬丸、『機動警察パトレイバー』で篠原遊馬と押井アニメで重要なキャストを勤める。他アニメ、洋画吹き替え、TVナレーションなど多数。劇団青杜主催。

304　俳優（1926～2003）。TVから舞台まで様々な分野で活躍。TV『仮面ライダー』の死神博士役が一般には知れ渡っている（本人はそう呼ばれる事をあまり好いてはいないようだが）。映画での代表作は『日本のいちばん長い日』（1967）、『大誘拐』（1991）等。『紅い眼鏡』では月見の銀次役で出演。ゆうきまさみ氏のコミック『究極超人あ～る』には氏にそっくりな人物が登場するが、『紅い眼鏡』の月見の銀次のいる立ち喰い蕎麦屋の場面にはゆうき氏、出渕裕氏もいる。氏が出演したのは、伊藤和典氏の「特撮をやりたい」「特撮で有名な俳優を」というこ

だし。
　その時に例えば音楽の川井憲次さんにしても、初めて『紅い眼鏡』の音楽劇判を付けて、それからですよね、どっかーんとこう川井さんも忙しくなって。で、その頃演出部に入ってきた、脚本賞取ったじんのさん(306)、セットの片隅で一生懸命穴掘ったりしてましたね。「何やってんの？」って聞いたら「千葉さんがこん中に落ちるんですよ」「俺が落ちんのかよ」ってねえ（笑）。彼は元々演出部に入ってきたんだけども、何故か美術部の方にまわされちゃって、一生懸命木に五寸釘を打ち込んだりして得物を作ったりねえ（笑）、「何をやってんの」って聞いたら「得物を作ってるんです」（笑）。「お前演出部なんじゃないの」って聞いたら「そうなんですけどねえ、美術の方に回されちゃったんですよ」と（笑）。
　泥のような状況でやってて、それくらいからやはりどんどんどんどんこう、凄い才能を排出していったんですよねえ。うん。だから『紅い眼鏡』を切っ掛けに。
都々目　押井さんが関わったアニメ作品とか多いですよね。『うる星』なんかの場合でも。
千　葉　いや、多いですね。うん。何なんでしょうね。そういった「こんな映画作ったよ、どーすんのよ」っていう挑戦が見えますよね。うん。だから、いわゆる引き出しを持ってない人だと太刀打ち出来ないですよね、ワンパターンな演技しか出来ない人には辛いですよね。次から次へと難題持ってこられるから。でも、それが基本的にその舞台とかで鍛えに鍛えまくった人を基本的に使ってるから、「だったらこう」「だったらこう」ってどんどん提供していくと。「ああそうかこう来たか、だったらこう行っちゃうもんね」ってな事で（笑）、また新たな難題を与えていく。だから、お互いに、人と上もしくは俳優同士での「くそー、ああいう事やりやがって、俺はこうやってやろう」っていう良い意味での戦いが出来る雰囲気をまず作っちゃうんですよね、押井さん。だからそういった意味で伸びて行けるという事もあると思うんですよ。うん。
　勿論その現場で一緒にいるんですけど役者に対してああだこうだと一切言わないし。言わないんだけども、やはりフィルム見ると明らかに「挑戦してんじゃん」ていうものありますからねえ。

「カット!」が出来ない

都々目　実写映画の監督としての押井さんはどうでしたか？
千　葉　最初はねえ、面白かったですよ。面白かったというのは「用意、スタート!」これは出来るんです、「カット!」が出来ない（笑）。だからフィルムを回し切っちゃうんですよ、400フィート。で、当然キャメラマンは高価な物が回ってる訳ですから、無駄な物は回したくないですよね。予算も限られてるんだし。カット掛けらんないんです、監督が。キャメラマンがこう、じりじりしている訳ですよ、それで「………カット」（笑）。
　で、「なあんでカットできないのか」って聞いたら、「カットかけたあとで面白い事が起こったらどうすんだよ、映ってねえんだもん」。要するにそれまでは机上論ですから、絵コンテとかあるでしょう。カメラとか、役者の俳優のキャラクターのリアクション全て計算の上で。で、実際僕らは、キャメラの前で芝居する時ってのは、絵コンテ用とは全く違うはみ出した動きとかする訳ですよね。それが、自分が描いてるアニメキャラクターが動いてるものと比べた場合に生身の人間がとてつもない事やってる場合が多い訳ですよ。だからカットかけたあとにとんでもないリアクションに転じるかもしれないしとんでもない表情するかもしれないしねえ、うん、何するか判らないですから。それをもし撮りこぼしたら怖いと。という事で結局フィルム回し切っちゃうって事になる訳ですよね（笑）。これが8ミリのフィルムだったら安いからいいけど、アメリカから輸入した白黒のフィルムですからねえ。高えんだもん。それがガラガラ回ってる訳だから（笑）。だからその、プロデューサーとかねキャメラマンかが気にして、「……そろそろいいんじゃないすか？」って言うと、「うーん……」迷う訳ですよ（笑）。「ちょっと待ってて」とか言って。「……カット」って言った時にはもうフィルム回し切っちゃって（笑）。結構長回しが多いですから。
　ただやっぱり忍耐力ありますよね。だって、例えばこれ、こういうコップがあるじゃないですか、ブツ撮りと言うんだけど、こういうアングルで撮ると、この照明に2時間かけるんですよ、ワンカット（笑）。で、この秒数がね、「カチャッ、シャー、はい」って8秒のカットですよ、例えば。これに2時間。うん。大変ですよもう照明さんとか。「このツヤがねえ」とか（笑）。「ツヤなんて誰も見てねえよ!」って言うんだけども（笑）、やっぱりこうこだわっているんですよ、うん。だからその間照明が出来るまで、ずう〜っと待ってるんですよね、現場で。まあ、次のシーンどうしようとか色んな事考えているんでしょうけども。んで「監督ー、準備出来ましたー、じゃあテスト行きましょうか」と。「はい、じゃあ本番行きましょうー」と。で、本番回して、「はいＯＫ」って。となったら次の準備に2時間かけて照明作るんですよ（笑）。だから照明さんなんかもう「千葉さん、すいませんけどたまにはトチってくれませんかねえ、俺ら休めないんですよ」って（爆笑）。キャメラマンさんは、キャメラポジションここねって決まっちゃったら、あとの仕事ってのはほんと照明待ち。で、役者は一応、ある程度の効果が出来たところに初めて入って芝居して、で動いた感じでまた多少照明を変えたりとか、で、本番やると。照明さんは本番中しか休めない訳ですよね、でそれが2時間かけて3秒のカットだったら、3秒しか休めない訳でしょ？　泣き入ってましたもんね。「お願いだからトチってくださいよー」って（笑）、でも、俺らは無駄なフィルムを回したら勿体ないと思うから、とちらないように陰で練習してね、台詞合わせようと役者同士が徒党組んで。やっぱり主演やってる人間がやっぱりリーダーでやっていきますからね。うん。で「こうやった方がいいよ」って。それでもう、本番になったら1発ＯＫていうのが目標ですから、2回や3回なんてとんでもない。とちったらお前、ギャラからフィルム代引くよって（笑）。そういうせっぱ詰まった状況でやってますからね、現場はね。
　本当はね、そういった事気にしちゃう現場って逆に言えば得るもん無いでしょって。うん、アメリカ映画なんてねえ、テストまでキャメラが回っててね。なんか大草原で大俯瞰で俳優がぼーっと立ってて、で、「テストー」って助監督の声が響いて、周りでわさわさとスタッフが歩いていて、その間フィルム回ってるんですからね。これでカチンコ叩いている助監督が完全にキャメラから消えきってから「アクション」ってね、その間のフィルム、下手すりゃパノラマのフィルムが回っちゃってるんですから(307)。で、役者も感情が出るまで、台詞喋んないしね。日本の場合はもう「何フィートあと残ってます」「あと何フィートしかありません」みたいなね。せっぱ詰まった所でやってるから、台詞がどんどん速くなっちゃうんです（笑）。
　だから笑い話でねえ、ドイツの監督が日本に来た時に、どうしても制約された中でしか日本の映画はやってなかったんで、役者がどうしてもこう、芝居がせせこましいというのかな？　向こうの監督が、「ゆったりゆっくりと芝居やってくれ」と。「いやあ、こんにちは」「そういう意味じゃないんですよ」と（笑）。「もっと精神的にリラックスして、ゆったりと、貴方のやりたいようにやってくれて構わない、いくらでも捨ててもいいんだ、良い作品が上がればそれでいいんだ」と。フィルムはいわゆる原稿用紙だと思ってくれれば。「『用意スタート』『カチン』と鳴った瞬間に芝居を始める必要も無いし、もっとゆったりした気持ちで演じてやって下さい」って外国の監督がね。日本の場合にはねえ、「用意スタートカチン!」という瞬間にぱーっと始めて、「カット!」と言った瞬間にぱんと終わってるんで（笑）。何かね、せせこましい。そういうふうに教育されちゃうんですよ。

とで実現したそうだが、撮影が遅れまくって待ちぼうけを食らわせてしまったため、氏は不機嫌そうでみんなびくびくしていたという。千葉氏もこの大俳優との共演はかなり緊張したらしい。

305　俳優・声優。劇団青年座、西郷エンタープライズ、江崎プロを経て1980年に青二プロに入り現在に至る。声優デビューは『ドカベン』山田太郎役。代表作は『ニルスのふしぎな旅』（グンナー）、『SLAM　DUNK』（木暮公延、ナレーション）等。『紅い眼鏡』では鳥部蒼一郎を演じた。

306　じんのひろあき。『紅い眼鏡』で美術監督を務めるが、後に押井氏から"破門"された。その辺りの経緯は『前略、押井守様。』（野田真外編著フットワーク出版）に収録の「じんのひろあきインタビュー」に掲載されている。亀有映画祭、キネマ旬報、ヨコハマ映画祭、日本アカデミー賞で脚本賞受賞、以後脚本家、映画監督などとして活動。『月より帰る』『もう、ひとりじゃない』監督、『ノーライフキング』『櫻の園』脚本等。

307　映画のフィルムはそのフィルムの横幅によって8ミリ、16ミリ、35ミリ、70ミリとある。ミリ数が大きくなればなるほど画像は美しく、発色も良くなるがフィルム及び現像の費用は高くなる。8ミリは安価でアマチュア映画などによく使われるが、現在商業用映画では使用されていない。16ミリはドキュメンタリー映画、B級映画、インディーズでよく使われる（上映の際、35ミリに引き延ばしてプリントする事が多い）。アカデミー賞にエントリーされるには35ミリ以上のフィルムで上映したものでなければならない。千葉氏の言う「パノラマ」とは70ミリの事か？　写真のAPSのパノラマフィルムは、通常のフィルムの上下の部分をカットし、横長に見せているだけである。

おー、当たっちったよー！

都々目　押井さんの演技指導はどうでした？

千　葉　あの演技指導はね、基本的に押井さん、しないんですよ。うん。てのはもう絵コンテでもう、「こういった事やりたい」とか語っちゃってるから。んで、現場では、まあ、「千葉ちゃんこのシーンなんだけど、どういうふうにしようかあ」ってというような相談があったりとかたまにしますけど、「千葉ちゃんだったらどういうふうに演出する？」「うん、俺だったらこういうふうにするな」「そりゃ面白いねえ、それでやってみようかなあ」ってね。

　演技に関しては、基本的にはなるべく「削いでくれ」「削いでくれ」「芝居をなるべくしないでくれ」っていう注文しかないんですよ。だからその、いわゆる虚構の世界、基本的に虚構の世界で、世界そのものがもう、お芝居しちゃってるから、その中に入った登場人物は、その中のリアリティを追求してくれていいから。その中までも嘘っこになっちゃうと、虚構が崩壊しちゃうんですよ。うん。どんな、例えば夢の世界もそうなんですけど、夢の世界全部リアリティがあるじゃないですか、1個1個。その繋がり全体的な繋がりから見た場合、繋がりとして俯瞰で見たら、滅茶滅茶なストーリーであり、状況であるんだけど、このワンカット、ワンシーンそのものっていうのは凄いリアリティがありますよ。だからこの一個一個のリアリティが組み重なった訳なんですけども、このリアリティの中に嘘があると、全体が崩壊しちゃう。だからなるべく芝居を、今考えてる3割ぐらいの表現のとこで表現として抑えるというような事をやるようにと、あとは任せると。

　アクションなんかにしても僕が手付けたりとかしました。うん。まあ、アクション関係に関しては自分で全部やってるし。だから『紅い眼鏡』の大乱闘のあの、相手が西村[(308)]でさあ、最後にスッポンポンにして、便器に顔突っ込ませるって所あるんだけれど（笑）、あれ全部僕がアクション付けたんです、撮影前に。それで、午前2時か3時くらいの撮影なんですよ。それで、その便器に最後に顔突っ込まなきゃいけないんだけども、なんかスタッフが我慢出来なくなってその便器に小便しちゃって（笑）、それを掃除するのに40分もかかって「バカモーン！」って、「だって我慢出来なかったんだもん」「我慢出来ないって使うんだぜこれ」（笑）。

　それで、あのアクションシーンって全部、回しっぱなしですからね、あれは分断してないですからね。

都々目　ワンカットで撮っているんですか？

千　葉　あの、割り符っていうんですか？　チンピラが持ってる「二十八番」ってやつ、あれは後で撮ったんですよ。アクションシーンは全部1カット。したらもう1発目から逆に動きやがるんで、全部当たってるんですよ（笑）。

都々目　パンチが？（笑）

千　葉　照明作ってる間に「こうきたらこうやって」「ここで蹴りいれるからこっち来て」って全部散々練習して、「1カットで撮るからな」って。もうそれが1発目から逆に動いて「ばすーん！」おー、当たっちったよー！　避けろよっ！（爆笑）

　それで撮影が終わって、一緒にお風呂に入ったんだけど、西村君鼻血垂らしながら「今日最高っすよねぇ」って最高じゃねぇ！（爆笑）お前は最高かもしれないけど殴った俺の気持ち考えてみろよって。「いやあ、今日は何か充実感があるなあ」と鼻血垂らしながら『やった』って気がしますよ〜！」（爆笑）そりゃそうだろうよ、全部当たってるんだから（笑）。

　滅茶苦茶ですよ。でもそれすらもやっぱ楽しいんですよね。異常興奮というか脳内麻薬出っぱなしの状態ですからね、映画作ってるってのは。やりたくてやってるんですから、押しつけられてやってる訳じゃないですからね。なんか楽しいんですよね。やっぱ。

都々目　時に『紅い眼鏡』の場合は深夜にやって、ハイになっている状態ですか。

千　葉　おかしいですよ。でやっぱ濃密ですよね、まあアニメーションとかやってる場合ってのは、「おはようございまーす」って入って、現場で例えば台本持って、台詞の準備して、画面の絵か、線録り[(309)]の場合は赤線青線見ながらばーっとやって、本番終わったら「お疲れさまで〜す」と終わっちゃうじゃないですか。それじゃ何にも残らないと。町工場の缶詰工場で作ってるようなもんですからね。その思い入れなんか残せない、現場でホン貰ってるんだから。極端に言って。ただ、映画なんかは台詞覚えて、みんなでロケ行って、同じメシ食って、ボンカレー食って、牛丼食って。

　牛丼好きなんですよね、押井さんってば（笑）。みんな疲れてんだからさ、もうちょっとボリュームがあるもの出さんかいって思うんだけども「僕は牛丼がいい」ってあんたはいいかもしれんけどさあ（笑）照明さんとか大変じゃん。

　あのねえ、あの『ケルベロス』は台湾と香港で撮ったんですけど、牡蠣とか海老とか鬼のように食わされてねえ。200匹は食ったもんなあ、200匹ですよ。それもメシ後に、メシ後にだよ、あれ。食ってるシーン全部メシ後。それでさ、「押井さーん、何でこう食うシーンをメシ後にやるかなあ」「だって俺より先に食うと悔しい」（爆笑）。悔しいじゃないよ！　これ食わされてる身になってみって。腹減ってたら美味そうに食うかもしんないけど。

都々目　海老食べる前は何食べてたんですか？

千　葉　弁当ですよ、ロケ弁をスタッフと一緒に食ったあとですからね。エビのシーンとか、あと働いて弁当ガツガツ食ってるシーンが海岸であるんですけどね。これ、メシ後一番の仕事（笑）。もう、拷問に近いんですよ。

都々目　それじゃ、『ケルベロス』のロケってのはどうでした？

千　葉　『ケルベロス』もねえ、大変でしたよねえ。丁度あの撮影期間ってのが雨期でねえ、もう、あれ絵コンテ上だと全部晴れてなきゃいけないんですよ。晴天の中汗だくになりながら乾の事引きずり回すって、これが台風ですから。俺だって、高雄（カオシュン）の空港に降りられなかったんですよ、台風で。もう燃料切れますよってやっと降りたんだから[(310)]。で、降りたからもう即税関出た所にロケ隊が待ってて、「お待ちしていましたーっ」て、ロケバスに叩き込まれて、乗った瞬間衣装剥ぎ出されて、衣装着替えてメイクですよ（笑）。「どのシーンから行くの？」みたいな。全然判ってない。

　それであの、海岸沿いの所に養魚場があるんですよ。でっかいプールみたいな所で魚飼ってるんですよ。着いたら「おーい、やっと来たかあっ！」て。その前に一応撮影の打ち合わせは済んでいたんですよ。「何やるの？」って。例えばねえ僕が「すぐに走って、後ろにすぐ乾が追っかけてくるから、あそこで大立ち回りして、養魚場に落ちて」って、「おおいっ！（笑）それで養魚場の水をガブガブ飲んで。「千葉ちゃん、いい？　露天とかで果物とか買っちゃ駄目だよ。生水絶対飲んじゃ駄目だからね」って言っといていきなり養魚場に叩き込むかあ？（笑）言ってる事とやらせる事が違うじゃんよう！（笑）

　だってねえ気温が32℃で、湿度100％みたいな雰囲気ですからね。そん中で砂地を走るってのは結構大変なんですよ。そりゃもう、へろへろで走れるかこの野郎って。勿論まあそれは、僕が大得意だったんだけども、延々とそういう感じでしたね。うん。で、みんなもうスタッフが全員下痢でね、あの、食べ物っていうかオイスターオイルにやられちゃうんですよね。

都々目　オイル？

千　葉　オイル、牡蠣油ですね。向こうは全部炒めるんですよ、食い物。気温が高いし、湿度高いし物がすぐ腐るんで。チャーハンとかあるでしょう、食べ終わったあと底見ると1センチくらい油浮いてるんですよ。そんだけ油使うんですよ。その牡蠣油にみんなやられちゃってね、下痢状態。

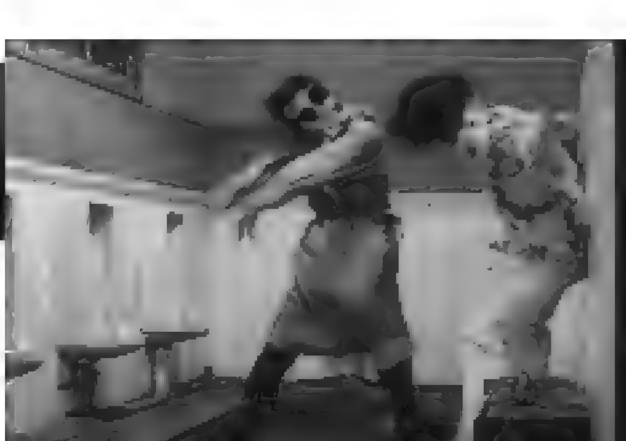
　まあ、撮影のべ2〜3ヶ月かかって、最初台湾で撮って、

308　西村智博。『紅い眼鏡』では〝チンピラ〟でクレジットされている。『うる星やつら』でコタツネコを演じたり、『パトレイバー』で整備員とか警官とかでちょこちょこ出ているが、歌・作詞・作曲としての活動が多く、『鎧伝サムライトルーパー』『赤い光弾ジリオン』等の曲を担当している。

309　アニメでアフレコの時点で絵が完成していない場合、絵の代わりに画面上に流れる線をキャラクターの喋っているタイミングに見立て、それに合わせて声優が声を吹き込む。『トーキング・ヘッド』劇中の予告編アフレコシーンがそれ。

310　普通旅客機は目的地までに必要な量＋α程度しか燃料を搭載せず、タンクを満タンにはしない。これは事故が起こった時、燃料が沢山余っていると爆発の危険が高いからである。……このインタヴューには何の関係も無いが。





⇧⇨『紅い眼鏡』問題のシーン

その後香港に移動して銃撃戦とか撮ってたんですけど、なんせあれも1日撮休しちゃうと150万くらいの金がぶっ飛んでく訳ですよ、休むと。機材借りてるから、機材確保しておかなきゃいけないから、レンタルでしょ、機材は全部。雨が10日降ると1500万ですよ。何もしないでもどんどんどんどん金が無くなってくる。それで照明車は田んぼに落ちるわねえ、大変なんですよ。

　で、メシ時になるとね、スタッフが2倍になるんですよ、何故か（笑）。「ガツガツ食っているんだなあスタッフがさあ」って。みんな現地の人だから言葉が判んない、で、人数、2倍くらいいる（笑）。顔が判らないし名札してないし、いちいち「あんたスタッフですか」って聞く訳にもいかない。向こうはわしゃわしゃ凄い勢いで食ってるの。「じゃ、撮影入りまーす」ってたら半分に減るんですよ（笑）。どうも、地元の人が紛れ込んで食ってたみたいなんですよ、ガツガツ。

　言葉が基本的に通じないですよね。だから照明さんとか大変でね、通訳の人が一人しかいない。基本的には北京語じゃなくて広東語喋ってるんですけど。あとはもう、身振り手振りでもうやるしかないですよね。

失神しましたよ、私

都々目　『ケルベロス』で乾を演じた、藤木さん(311)との仕事はどうでした？

千　葉　藤木ねえー、もうあいつ面白くてねえ。最初、まあ僕と押井監督とあとプロデューサーの林さん(312)と、何人かでオーディションしたんですよ、乾役のね。

　一応僕の背丈と同じで、コート着たら俺に見える。俺をずーっと追いかけて、俺になりきろうとした男の話だったんです。最初のホンと大きく変わったんですよね。ずっと最初の企画だと、僕が主演でずっとやっていった話だったんですけど、スケジュールがどーしても取れないんですよ。撮影にそんだけ割けない。それで、「押井さん無理だよこれ。この期間まあ国内だったら何とかなるけど、外国まで行かなきゃいけないってどうしても仕事ぬえない」っていう事になって。じゃあ急遽、俺はもう向こうに行っちゃってて、俺を追っかけてく奴の話にしようという事になって脚本書き換えたんですよ。で、そん時に追っかけてく奴は要するに、この都々目紅一を尊敬するあまり自分も都々目紅一になろうと、なりきっちゃうっていう人間、という事は全く俺に見えるっていうキャスティングを考えたんですよ。そこで一応内定してたんですよ。うちの劇団の若い奴に。じゃあそうするかって事で、「最後に一人だけちょっと、もし何か使える所があったら使って貰えませんか」っていう事で、乾の役とは全く違う役なんだけども、一人だけ最後に会って下さいって事で。まあ、会ってみましょうと。で、入って来たのがいきなり2メーターの大男でしょ？「何じゃこいつはぁ！」って（笑）。って思った瞬間に押井さんが「君、主役出来る？　君パスポート持ってる？」って訳の判んない事言ってるんですよ（笑）。「何よそれ主役って」「いや、乾じゃん」って「いや、乾だけどさ、いままでオーディションしてきたのは何？」って（笑）。「こいつで行こうって。いいよ、乾だ」って、本人は聞いた瞬間に「はあ？」とか言って（笑）。「パスポート持ってないんです」って言ったら「早速取りに行って」。二ヶ月香港行ける？　大丈夫なの？」「はい？」とか言って。それで決まったんですよ。今までのオーディションは何だった訳？（爆笑）藤木君もね、それまでは怪獣の着ぐるみの中に入ってたりだとかしていたんだけど、あのタッパでしょう？　だからちょっとした役でも使えない訳ですよ。特殊な役じゃないと。

都々目　存在感がありすぎますよね。

千　葉　ありすぎてねえ。例えば郵便配達の役とかボーイさんの役とか駄目だよなって。ほんとに特殊な役、こうね、幽霊屋敷で「うらめしぃ〜」てんなら判るけれども（笑）普通のドラマではなかなか難しいでしょ？　うん。それで時代劇にしてもある程度特徴のある役じゃないとくれないじゃないですか。本人も相当悩んでたみたいなんだけども、それがいきなり主役振られちゃったんだから頭真っ白になっちゃった、あいつも。

　まあ、それで、最初は主役なんだからって力んでてねえ、そうこうするうちにまあ、不思議なもんで、段々とこう主役になっていくんですよね。例えば企画から「俺はこの役をやるんだ」と入ってると、段々段々撮影に入るまでに大体役作りほとんど終えてる訳ですよね。これが突然主役振られたもんだからそっからどうするかと。うん、それも実際に机上論ていうかその頭の中で考えてるのと実際やるものは違うんで、やってくうちに段々段々と顔が主役の顔になってくるんですよね。向こうは勿論あくまで主役でやってましたけど。

　心優しいっていうか、アクションやるんでも思い切ってこうアクション出来ない。朝霧の駐屯地で僕が、乾をメッタメタにして、最後に乾が初めて、俺に手を上げるってシーン。その撮影やった時に、殴れないんですよね、人が優しいから。「別に理想として憧れて上官として憧れて、あの都々目みたになりたいと思っていた奴が、犬が初めて飼い主の手を噛むシーンだから、もう思い切ってバーっと来ないと駄目だよ」って。優しいから、人殴った事ないから、「いいからバチーンと、とにかくもうほんとに涙流して、そうしたら俺が飛ぶから」「判りました」って。一応こう迫力出す為に口に水を含んでおいて、殴られた瞬間にブーッ！　ってこう吐き出す。そこで「殴らなきゃいけないんだ殴らなきゃいけないんだ」って思っていたらあの野郎本当に殴りやがって（笑）もろにあごにガーって、失神しましたよ、私（笑）。馬鹿者ーっ！（爆笑）

　良かったのはね、あいつのアップなんですよ。殴った瞬間に「あ、当たっちゃったすいません！」って顔してるんですよ（笑）。それで部下が上官を殴ってしまったという、いい演技したように見えるんですよ。実は当たってるんですよ（笑）。「あすいません千葉さん！」って顔してるんで、それがいいんだよ、見ると。カットって終わった瞬間に「すいません千葉さん大丈夫ですか!?」（爆笑）そこまで映して貰いたかったですね（笑）。心優しいんですよ。ほんとに優しいんで、そう、凄い神経細いし真面目だしね。

「あと1週間続けてたら死んでます」

都々目　『トーキング・ヘッド』の方はいかがでした？

千　葉　台本そのものがね、ていうかもう企画の段階から話し合ってるんで、うん、僕は基本的に現場に入ったら台本読まないんですよ、一切。だからまあ、もう不思議ですよね。「次何シーン何カット行きまーす」って言った瞬間に「はーい」って、台詞出ちゃうんですよ。不思議とね。だから、『トーキング・ヘッド』も、基本的には現場で台本読まない、かといって家で勉強してるかといったら全然。不思議ですよね、だって台詞覚える時間無いですもん、最初台本貰いますよね、撮影入るまでにとりあえず、研究してその間心理面の役作りをして、それで朝7時から撮影入って、終わるのが明け方の3時とか4時でしょ？　ホテルに帰ってお風呂入って、缶ビール持って「明日は何やんだっけ？」ってすると制作の人が「おはようございまーす！」と来る訳ですよ。「えっ？」って思うと7時なんで。缶ビールも口も付けてない（笑）。また撮影に行く。もう、延々と続くんですよ。「頼む、制作の人、頼む、寝坊しない？」って（笑）。真面目だねーって。「おはようございまーす！」って、これがもう腹立つんですよ、段々とね（爆笑）。ホントに。そのまんま車でホテルから送って貰って撮影現場へ連れてかれて、すぐ衣装替えしてメイクして。脳幹ほとんど死んでますからね、台詞なんかとてもじゃないけど。でも実際ね、入っていったら現場でわーって台詞出るから不思議ですよね。異様な精神状態になってるんですよね、そういう時って。

都々目　それじゃあ、『トーキング・ヘッド』の現場は？

千　葉　『トーキング・ヘッド』の現場なんて全く今話したような状況で、22日間撮影していたんですけど、平均睡眠時間が1.5時間でしたからねえ。最後クランクアップして、監督

311　藤木義勝。『ケルベロス　地獄の番犬』で乾を演じる。押井作品では『トーキング・ヘッド』でアニメーターの板野、『人狼』で伏一貴を演じた他、押井氏の著書『犬の気持ちは、わからない』で"巨人俳優F"として登場している。元々はヒーロー物の着包みが主で、『仮面ライダーBLACK RX』で"海兵隊長ボスガン"というキャラクターの着包みの中に入っていた。

312　林大介。『ケルベロス　地獄の番犬』プロデューサー。



⇦『ケルベロス』問題のシーン

を中心にスタッフさん全員とキャスト集まって、「押井組、クランクアップ」とかいってよく写真撮るじゃないですか、

都々目　記念撮影？

千　葉　記念撮影。3秒間笑顔が続かないんですよ。「撮りますよーっ、はい」って、「にかっ！　……だらーっ」って笑顔の表情が落っこってきちゃうんですよ（笑）、力なくて、筋無力症みたいな、疲労しすぎちゃってるから3秒間笑顔作れない。そんなでした。それからですねえ、もう気が付くと丼に顔突っ込んでったりとか、物落っことしたりだとか、歩きながら寝てるんですよ。そんで脳神経外科行って「あと1週間続けてたら死んでます」とか言って（笑）。極度な睡眠不足でね。そりゃそうですよね、まあメシ食わないとかならね、何とか耐えられるんですけども、寝ないっちゅうのはねえ、これ人間耐えられないんですよ。でも、それでも現場ではやっちゃうんですよね、映画の場合。てか、やらないといけないんですよ。まあ、役者は自分の出番が終わったら休めますけど、監督とかスタッフは一切休めないですから、僕よりもっと過酷なはずなんですよ。で、僕より先に入ってなきゃいけない、現場に。メイクさんとか照明さんとか。にもかかわらず、「おはようございま〜す！　よろしくお願いしま〜す！」ってやってるからねぇ。そりゃこちらも疲れたから休もうよって訳にはいかないですよねえ。撮影期間決まってるし。

都々目　1日当たりの撮影時間が何時間でしたっけ？

千　葉　えーとね、朝7時から明け方の4時くらいですよ、毎日。だから寝れる訳ないですよ。最初は「今日の日程はここからここまで」ってカット数があるんですよ。で、段々と撮りこぼれが出てくる。その分どんどん伸びていくんですよ。もう、完徹で撮るしかない。日曜も出になってね。

都々目　『トーキング・ヘッド』はみんな屋内ですから雨降ったら休みなんて事は無いですからね。

千　葉　無いです。一切あれはもう伊藤さんの実家の映画館、『トキワ館』を1ヶ月間営業停止にしたのかな[313]、だから車の走るシーンから何から、全部映画館の中ですから。外で撮ったシーンってのは、ワンカットだけあったな、最初のプロデューサーと出会って、あーだこーだと依頼受けるシーン。あとは全部屋内で撮影だから。

あそこ岩手のね温泉街のド真ん中にあるんですよ。周りは浴衣着たおばちゃん達がカランコロンカランコロンって。俺らは大体道路で寝て、道路で座り込んでメシ食ってるんですよ。みんな物珍しそうな顔して見て通っていくんですけど、恥ずかしくも何ともないですよ、どうでもいいですよもう人生（笑）。

本当みんなボロボロでやってましたからね。普通こういう過酷な条件になると人間って痩せるもんだけども、押井さん太っていくんですよね。どういう体してんだろうって（笑）。

都々目　押井さんは撮影は睡眠不足だったけど楽だったって書いてましたね。

千　葉　まあロケが無いですからね、移動しなくていいから。毎回中でしかやらないからそういった意味では楽だと思うんですよ。ロケの場合は雨だとか曇りだとか日照時間とか、あと役者の出入りね。そういった事まで考えて撮影しないといけないけど。苦労して山奥に役者を呼んでますから、撮影現場の一切移動が無いから、ロスが無い。普通ここでやって、次ロケ深夜までやって、で朝戻ってきたりだすると、その間移動時間があったり、荷物を積み込んだり降ろしたり、またセッティングしたりする時間が必要だけども、一ヶ所なんでそういった意味では楽でした。

「肛門に竹の子が生えたようなチャンチキおけさ」

都々目　それで、『御先祖様』では、音響監督をされていましたが。

千　葉　僕が音響演出を初めてやった作品が『デビルマン妖鳥シレーヌ編』[314]ていう、あれが最初の音響監督の仕事で。

都々目　そっちが先だったんですか。

千　葉　ええ。確かそうだと思いました。その後『御先祖様』になるんじゃないかなと思うんですけども。アニメーションというその表現媒体の中で舞台をやろうということをずうっと押井さんと話をしてて。だから、セリ[315]でドンドンドンと出て来ちゃうとか、サス[316]がぱーんと入るとか、そういった試みをやるのを企んでて。んで、その頃僕もちょっと劇団を持っていたし[317]、自分でホン書いて自分で演出してましたから、んで僕に「やってよ」って事になって「じゃあやろうか」と。まあ、そのかわり「ちょっと行き過ぎた所があったら言ってね」と（笑）。まあ最終的にはやりたい放題やっちゃったんだけども（笑）。

舞台の場合ってのは、色んな間違いが起きる訳ですよ。そりゃ生物（なまもの）ですからね。普通舞台の場合は大体テレコが4台くらいA、B、C、Dとあってテープがあって、がちゃっと音出してテープ止めて出してと、そういう事やってる訳ですよ。だって毎日役者の芝居が違うから、タイミングが全く違うんですよ。

で、本来はそこでAテープ回さなきゃいけないのが、ついい芝居に見取れてて、ポーンとBテープ押しちゃう場合がある訳ですよ。で、本来そこで例えば飛行機が「びしゅーん」て飛んで「今日随分飛行機が低く飛んでるわ〜」という台詞があるのに、「モー」牛が流れちゃったんですよ。「今日随分牛がうるさいね〜」って台詞変えなきゃいけない訳ですよ役者の方は（笑）。

それは間違いなんですけども、客にとってはそれは演出されたものであると感じる訳ですよね。うん、だからこうドアを開ける時なんかに普通「カチャ」っていう音しますよね。そういう時に「モー」と鳴く訳です（笑）。

押井さんの脚本の中にはそれは何も指定が無いんですよ、俺が勝手にやっちゃったんだけど。だから効果さんに説明するんの大変なんですよ。こう「カチャ」って回す瞬間に「モー」鳴きます。「なんで鳴くの?」そっから説明しなきゃいけないんですよ。いや舞台の場合はこうこうこうですと。例えば、バスに乗ってて乗客がみんな「メー、メー」と鳴いています。「別にそんなの台本に無いですよ」「いや、前の方に子羊達が乗っているバスだからメエメエメエメエ言ってるんだ」「はあ、そうですか」（笑）。

だからあれ、良く観てみると判るんですけども、1話に1回必ず誰かが屁してるんですよ。玄田さんとか「くわっ」て力んだ時に必ず屁してるんですよ。あれ、もう、100種類くらいのおならの音録ってね、「プ」とか「プッ」とか。肛門がゆるいのにしようとか、なんか色々苦労して見つけたんですけどね。

これもあるんですよ、舞台にね。オペラなんか正にそうですけどね。腹式でブワッと声出すでしょ。当然下っ腹に力入れますから、「ブッ」と出る訳ですよ。それは生理現象、当たり前の事で、これはもう実際その舞台の経験が無い人だと判んないでしょうね。うん。不思議じゃない事なんですよ。要するにそれぐらいのパワーで喋ってる訳ですからね。

そういう時こうとか散々やりましたよね、うん。それはやはり、自分が役者やって、まあ舞台も経験したって事からそういう発想ての出てくる訳であって、まあ、それまでのやってきた経験みたいなものが、決して無駄にはなってないって痛感しました。

都々目　それがそのまま、『トーキング・ヘッド』にも流れていった訳ですか？

千　葉　ええ、音響監督やってます。まあ本来ねえ、主演やりながら音響監督ってのは大変なんですけどね、うん。ただまあ金銭的な制作費的な事情とか諸々あって、んで「俺がやるよ」ってなったっていうね。

だから今度は実写ですから、実写をいかにアニメ化するかという試みですよね。いわゆるアニメーションの場合はいかに実写に近付けるかというか、現実世界に近付けるかっていう努力をしてますよね。で、その実写の場合は逆にいかにア

313　『押井守シネマ・トリロジー／初期実写作品集』には、既に閉館して廃墟となっているトキワ館を、兵藤まこ氏が訪ねる映像が収録されている。

314　永井豪の同名漫画からエピソード『魔獣人面編』と『妖鳥死麗濡編』を抜粋してアニメ化した1990年に発売されたOVA（飯田つとむ監督）。発売元は講談社／バンダイ、販売はバンダイビジュアル。既に放送されていたTVシリーズより原作に近い内容になっているらしい。千葉氏が音響監督、川井氏が作曲で関わっている。

315　迫り上がり舞台の意味、床の一部が奈落（舞台や花道の下に設けられた地下室）まで昇降する装置。

316　サスペンションライトの意。舞台上部から、それぞれ吊り下げた状態で使用する（又は吊り下げ式の）照明器具の総称。

317　演劇パフォーマンス集団「バーストマン」。1985年から2000年まで活動。参加者は立木文彦氏、田中一成氏ら他多数。



ニメ化していくかという作業ですよね。

音もまあ『トーキング・ヘッド』は世界そのものがやはり精神病患者の内部の世界ですから。『紅い眼鏡』の場合は死に至る数秒間の出来事の回想録ですからね。だから非常に音付けにしても、まあ『紅い眼鏡』の場合は斯波さんが音響で『トーキング・ヘッド』の場合は全部僕がやってるんですけども、いかにこう、異空間てのかな、「現実じゃないよ」とそういったもの。よおく聞いてると般若心経が遠くで聞こえてたりとかね。そういった事散々やってるんですけど。

でもね。ただまあ実写の場合にはね、どうしても絵に力がありすぎるというか、あるから、いわゆる音ちゅうのはあまり必要ないんですよね。音楽にしても。

都々目　大体生身の人間がやりとりするとそこに説得力が……。

千　葉　あるんですよ。だから映り込んだ絵にしろ、例えばこの（手元のコーヒーカップを指して）コップの絵にしたって、これはリアルすぎるくらいリアルなんですよ。だから、別に音が無くたって成立しちゃうんですよ。別に音楽なんて要らないんじゃないのって、全編通して。うん。普通の映画だとね。だから、あの、北野監督[318]の作品とかなるとほとんど音楽使ってないでしょ。下手するとSEも抜いちゃってますよ。そういうのがもつんですよ。でもこれは、『トーキング・ヘッド』なんかの場合にはそうではないよと、これを実写で撮ってるんだけどもいかに作り物の世界にしていくかという世界だから、いかにアニメ化していこうかって世界ですよね。うん。だからふんだんに音を使ってるんですよ。音楽もいかにも低音使ってるし。

都々目　『トーキング・ヘッド』の方では、川井さんとも色々話されたんですか？

千　葉　そうですね。僕の音楽メニューというのは、「盲腸が腐りそうなブルース」とか「肛門に竹の子が生えたようなチャンチキおけさ[319]」とかそういうメニューですからね（笑）。最初、「な、何ですかこれは？」みたいな事を川井さんが（笑）。「脳みそに蛆がわいたようなナンバー」だとかね。メニュー表見ただけじゃ多分「馬鹿にしてんのか俺を？」みたいな（笑）。でも説明すると「ああ、そういう事ですか」ってなるんですけど。

まあ、押井さんなんかはすんごい、絵コンテ描く段階で頭の中で音楽連想して描いてんですからね。だから、もうその段階で映画出来ちゃってるんですよ。だから、それをまあ一応、こちらの方もこっからここまでこういった曲とか出すんだけども、それをいかに削り取っていくか、もしくは押井さんの考えてる頭の中でこう響いてる音のイメージよりも「あ、こっちの方のイメージの方がもしかすると面白いかもしれない」と思った場合はそれを採用していく方針ですよね。だから音楽とかいわゆる音付けに関して全てお任せというんじゃなくて、一応押井さんは「うん」って言って、それで「もっと無い？」って投げかけをするんですよね。だから、例えば話が戻りますけども『御先祖様』のラストで、犬丸が雪の中をぐしゃぐしゃと走っている時に、あれ鈴の音が聞こえたと思うんですけども、あれ僕のアイディアなんですけど。

雪が本来降ったって音はしないんだよね、まあボタ雪とか音がするかもしれないけど、あんまり綺麗な音じゃないですよね。だから効果さんに頼んで「上から降ってくる雪、これは大体2ミリくらいのちっちゃな鈴だと思って下さい」と。で、それが降ってくる。シャラシャラシャラと。で、犬丸がパーっと走るとその溜まってた鈴がシャンシャンシャンと。ここは犬丸が最後の巡礼に向かってるシーンなんで、だから彼が持ってる杖、これもシャーン、シャーンって巡礼者が持ってるような鈴の音を響かしてる。勿論台本には何も無いですけどね。で、「こういうふうにしたい」と言ったら押井さん、「あ、それまで考えてなかった。面白いね、その解釈、それでやろう」と。で、そういったアイディア、まあ音楽にしても音響監督、効果さんにしても各々が「こういうふうにしたい」とか、「こういうのはこう」と考えたりとか、「こういうふうにアプローチしてみたい」とか、うわっと持ち寄って来て。そりゃ勿論駄目なものもありますよね。合わないのもあるし。それをまあ、最終的に監督は「これは面白いな」と思ったのは作品に活かすし、「これ次回にね」と（笑）はじかれるのも当然あるし。押井さんとやってるとね、楽しいですよね、現場はね。

都々目　色んな事を試しながらやってる訳ですか。

千　葉　そうですね。で、「俺こう思うんだけどさあ、押井さんどう？」って持ってくと、「取り敢えずやってみよう」と。「うん。ちょっと濃すぎるかなあ、まあ、でも音色（おんしょく）を変えればいいかもしんないね」と、そうすっとまあミュージシャンの人達が音色を変えるってな事やってる訳ですよ。で変えてみて最終的に「んー、これで完璧だね」あるいは「やっぱりこれ止めよう」これもありなんですよ（笑）。そこで全く無音にしちゃったりとか。でもそれは、努力して努力してみんなが考えて考えた末、「取ろう」とみんな納得する訳です。

何ていうんでしょうかね、「もっと何かあるでしょう」というのが、押井さんの微笑みの中にあるんですよ（笑）、何かその問いかけみたいなものが。「どうですか？」って聞いて「んー」ってやってる時何も考えてないんですよね（笑）。周りは考えるんですよ。何かあるんだろうと（笑）。でも実は何も考えてない。「んー、今日昼メシ何にしようかな」とか（笑）。で、周りは勝手に「おい、押井さん駄目だと思ってるんだ」って（笑）協力してああしよう、こうしようってなるんですよ。であとで聞いてみると、実は何も考えてない（笑）。そういうの良くあるんですよ。

それまでも演出のテクニックなんですよ。演出のテクニックてのは二つあるんですよ。大きく言えば、どうでしょうかと言われた時に「んー……」と黙るか、もう一つは「それもあるね」と。この2言で大体周りが動くんですよ。「それもあるね」って事はプラスαを求めてるんです、「それ以外にも何かあるんじゃないの」って事ですよね。まあ、方向性は間違ってないんですよ。ただ、本人も決められないものが。「うん～……」て言うと明らかに違うんですけど、ただ何が違うか言えないんですよ。方向性が間違ってる。だから突っ込



318　勿論今や日本を代表する映画監督の一人となってしまった北野武の事。この人物も海外で賞を取った途端に「世界の北野武監督」と途端にマスコミがちやほやしだした。北野作品の音楽は近年はスタジオジブリ作品の音楽も手がけている久石譲が行っている事が多い。

319　三波春夫か歌った1957年のヒット曲。作詞は門井八郎、作編曲は長津義司。

まれた時はまずその二つで対処しろと、演出を教えられる訳ですよ（笑）。これも演出の鉄則ですよね。ですから周りに考えさせる。答え言っちゃったら駄目なんですよ。「例えばこう」「あくまでも例え話だけども」ね、それが正解じゃないんですよね。でも、「例えばこう」って言った時に、例えばを実践しちゃう人がいる訳ですよ。そりゃ違う。それやっちゃうと駄目なんで、「それもあり」「うーん」二つしか無い。言っちゃったらそれはそこで例えばをやっちゃうんですよ。だから難しいんですよ演出というのはね。

都々目　川井さんとの仕事はどうでした？

千　葉　楽しいですよ、川井さん。最近お会いしてないですけどねえ。なんか会う度にどんどんトドみたいに太っちゃってね（爆笑）(320)。うーん、でもねえ、やっぱり川井さんは天才ですからね。うん。まあ、押井さんにしてもやっぱりご本人も仰ってますけど、「僕は監督としてはもう二流中の二流の監督だ。でも演出家としては世界一だと思ってる」。僕もそう思いますね。監督はまだ現場をいかに統率していくかという能力、これはちょっと違うんじゃないかと思う。演出家としては超一流。川井さんもねえ、「いや、僕なんかあれですよ」とか言いながら端から見たら天才ですからねえ。まあ脚本家の伊藤さんにしてもそうだし、周りにいる人達皆天才ですよね、うん。で、その天才の人達が集まってものを作ってる。いかにくだらないもの作るかとかね。もうしのぎ削ってる訳ですよ。で、それが例えば興行成績とか、そういった事考えてやらなきゃいけない時が必ず来るんですよ、それは。でも、その時はそんなものはいいんだと。やりたい事をやろうと。人や企業を騙くらかしてでも好きな事やるんだと（笑）。でも、これは『アヴァロン』とか『攻殻』とか巨額な金使ってやるものになってるとやはりそうはいかんでしょう……とか言いながらも『アヴァロン』とかほとんど『紅い眼鏡』じゃんってありますけど（笑）。

でもやっぱりその興行成績とか諸々念頭に置きつつやらなけりゃいけないし。ましてや「世界の押井守」というふうになってきちゃうと、そりゃ下手な事できんでしょうと。当然そうですよね。だから押井さん、今『アヴァロン』終わって本当にもう馬鹿な遊びしたくってしょうがないんだと思うんですよ、精神状態的に（笑）(321)。ただ、馬鹿なものやるんだってねえ、昔みたいに「あの押井がこれ作っちゃったの？」みたいな事になっちゃったらやばいだろうし。馬鹿な事は馬鹿な事でもやっぱ評価される馬鹿じゃなきゃ駄目なんで（笑）そこがやっぱり難しいと思うんですよね。

その当時は別に何ともやりたい放題、例えばまあ一緒にCD-ROM借り切るとかね(322)、うん。しょうもない馬鹿やってましたよね。ただ、やっぱそういうので、『トーキング・ヘッド』の撮影が終わって2週間くらい経ったんじゃないかなあ、劇場の『パトレイバー』の絵コンテ切っちゃいましたもんね。それは、あの『パトレイバー』を監督するっていうのが条件で『トーキング・ヘッド』の制作費出してくれたんですよ。

都々目　『パトレイバー2』ですか。

千　葉　だから、やっぱこうね、「実写で遊んでいいからちゃんと『パトレイバー』やってよ」って約束の元に（笑）「ぱっとやるから金ちょうだい」って、それで遊んだ。でもその『パトレイバー』の場合にはやはりこれは商業ベースに完全に乗っからないといけないんで大変だったと思うんですよ。

都々目　じゃ、何か押井さんへのメッセージみたいなものありますか？

千　葉　また、遊ぼうね（笑）。お馬鹿な事で遊ぼうねって。あそうだ、空飛ぼうって言っておいて下さい。

都々目　ハングライダーですか？（笑）　なんか最近凝ってるみたいですけど。

千　葉　そうなんですよ、唯一のストレス発散でね(323)。短期決戦のスポーツなんで毎日条件変わるからねえ、風も違うし、上昇下降も全然違うんで。同じ風二度と吹かないんですよ。そういった意味でやはり奥が深いですよね。前回こうだったからっていって、今回もこうだと思ったら全く違うから、風に色無いから判んない。色んな事がありますよ、墜落したり車に激突したりね、プロペラに手突っ込んでぶっとばされたり。痛かった～（笑）。

都々目　やったんですか？

千　葉　（自分の手を示して）これ、爪変形しているでしょう？　爪剥げたんです。こんな松茸みたいに腫れて。たままま人のエンジンかけた時にプロペラこっち向いちゃって、手突っ込んでブアって。いや久々に痛かった。

懲りないんですよね（笑）。その度に（インタヴューに付き添っていたマネージャーを指して）斎木君が電話で「千葉さん！　大丈夫ですかぁ～!?」（爆笑）心配ばっかりかけて。「このオヤジはよぅ」とか思っているんでしょうきっとね（笑）。



藤原カムイインタヴュー

我々皆が「もう復活することなんて無いだろう」とすっかり諦めていた。誰もが知ってはいるが、一度も語られたことの無い歴史。単行本や映画のムックの端々に言葉だけは載っていながら、本当に物語として我々の目の前に現れることがあるのだろうかと思われていた物語。それが「ケルベロス騒乱」である。

だが、角川書店の少年エース1999年8月号に、幻の『犬狼伝説』が約十年ぶりに復活したのである、しかも当時と同じ藤原カムイ氏の作画によって。そして到頭ケルベロス騒乱の物語が描かれ、特機隊の最後が遂に明らかにされることとなった。

そして2000年5月、『人狼』の公開を目前としている時に、その『犬狼伝説』作画担当の藤原カムイ氏にメールによるインタヴューを挙行し、回答を頂くことが出来たのでここに掲載する。

Q　『犬狼伝説』を引き受ける前に、押井さんの作品を観た事はありますでしょうか。ありましたらどの作品を観ていて、どのような印象を受けられていたでしょうか。

320　これを後に聞いた川井氏は「ちきしょー、おのれどうしてくれよう」と言っていた。

321　それが『ミニパト』に現われたのだろう。

322　アスペクトの雑誌『テックウィン』の付録CD-ROMにて千葉氏と押井氏、伊藤氏が脚本をリレーで書いて連載していたオーディオドラマ『不帰(かえらず)の迷宮・THE GREAT MAZE OF OVERKILL』を指す。

323　この時氏は「見せてあげましょう」と自慢げに財布から、氏の本名の入ったパイロット証を取り出した。



A　押井さんの作品をまず最初に認識したのは『うる星やつら』でした。そして同じ臭いを感じたのが『ビューティフル・ドリーマー』です。それ以降大抵の作品は見ているはずです。印象としては、間の取り方が最高。天才的だと思いました。そしてそこはかとなく見えるアンダーグラウンドの影。いっぺんで痺れちまいました。その後『御先祖様万々歳！』に至って、確信しました。演劇の人なんだと。

Q　『犬狼伝説』をカムイさんが引き受けることになった経緯、または押井さんの原作で漫画を描く事になった時のカムイさんの心証、押井さんに会われた時の印象をお願いします。

A　とりあえず仕事を一緒にやるきっかけは編集さんからの提案だったのです。特にその方に押井さんについて語った記憶もないので、編集者の勘ってやつでしょうか？とにかくこちらとしては是非ともお願いしたい企画でした。

最初のイメージとしては先に述べた『御先祖様万々歳！』やその頃出版された『とどのつまり』などを想定していたのですが、『紅い眼鏡』と聞いた時背中にぞくぞくっとしたものがあり大変な作業になることは百も承知でしたが、つい引き受けてしまいました。あの映画を見た時もああタルコフスキーの臭いがする。居心地いいなあ。などと思ってしまいましたし。

実際に押井さんに御会いした印象はブツブツ喋る方だなあと（笑）。

Q　少年エースで10年ぶりに『犬狼伝説』を再開し、完結することになったわけですが、その時のカムイさんの心証をお聞かせ下さい。

A　この度『犬狼伝説』が完結して本当によかったと思うのは、読者の方が本当に待っていてくれたんだなあ……と、サイン会などでかけて下さる声などでしみじみ感じることができた。その方たちのためにこの日があったのではと、とりあえず一つ身が軽くなりました。

Q　独特な押井さんの脚本を漫画にしたことについて、何か特に記憶に残っていること、印象に残っていることがありましたらお願いします。

A　押井さんの脚本はとにかくネームが長過ぎ!!　もうちょっとページ配分ってものも考えてほしいです。

Q　押井さんの「犬について」「犬のような男」という思想、テーマについてカムイさんはどのように考えていらっしゃるでしょうか。

A　犬についてですか？　こだわるのはいいことでしょ？僕は猫の方が好きです。

Q　『犬狼伝説』で登場するキャラについて、好きなキャラクター、思い入れのあるキャラクターというのはいるでしょうか。

A　『犬狼伝説』はキャラに感情移入はしてません。強いて言えば『紅い眼鏡』の出演者に思い入れしていた部分はあります。

Q　カムイさんは元々銃器に関して興味はあったのでしょうか。作中に出てくる銃で好きな銃、作画に苦労した銃など特にありましたらお願い致します。また、プロテクトギアについてはどうだったでしょうか。

A　銃器についてはそれほど強い興味はないんですがやはりキチンと描かないと怒られる部分ではありましたし、写真やモデルと格闘しながら描きました。ギアもフィギュアなしでは描ききれなかったでしょう。

Q　異なる歴史を歩んだ、「ドイツに占領された日本」「昭和30～40年代の風景の日本」「警察と反政府ゲリラが衝突を繰り返す日本」というのを描くというのはどのようなものでしたでしょうか。

A　この三つの中で興味があったのは昭和30～40年代の風景と警察と反政府ゲリラ。絵描きとしてドイツとか銃器に対する興味はほとんどありませんでした。

ただし、架空の設定の中でいかにドイツ文化が今にいたっているかを想像するのは楽しい作業でした。デザインは素晴らしいものが多いので。

Q　『人狼』を観ての感想をお願いします。

A　映画『人狼』については間違いなく傑作であると思います。でも興行的には失敗する事もわかってしまうところがつらい作品でした。技術は最高のものです。ストーリーも非常に良い。でも売りが見えてこないんですよね。惜しいです。ってまだ公開前か？

まあ、そんな事は分かった上での制作だったのでしょうが漫画と違いアニメは莫大な金がかかるからねえ。ストイックな男の仕事。一言でいえばそんな感じ。

この回答を頂いたのが5月28日、『人狼』の劇場公開はその1週間後の6月3日より行われた。

幸い『人狼』の公開はカムイ氏の予想を、いや編者の予想も、そしてどうやら制作、公開に関わった人々の予想をも越えて好調のようである。



『人狼』日本初公開

今回の旅に同行することになった、MLメンバーでもある石川氏と横浜駅で合流、それからバスで羽田へ向かう。石川氏が朝食を摂っていないというので（何せ落ち合ったのが0600時だ）空港で軽く食事をすることに。時間が早いので開いている店は少なく、しかも空港のレストランはやはり空港のレストランであり、馬鹿高い値段を取られる。それから石川氏は飛行機の中などで読むのであろう雑誌を購入した後、我々はAIRDOの航空機搭乗口に向かう。

私も本を持って来ていたのだが（電車の中で読むような本を私は常に持参している）、私は飛行機の中ではただひたすら寝ていた。何せ昨夜は準備だの何だので1時間しか寝ていなかったのである。映画を観る為にこの旅を始め、そして映画をやっているときに寝てしまっては愚かにも程があるというものだ。そうやってうつらうつらとしながら時を過ごすと、やがて飛行機の高度が下がってきて、窓の外に白い世界が広がる。千歳だ。

気密ドアが開かれタラップを降りる。北海道で生まれ育った私にとっては、やはりこの北海道の肌に刺さるような乾燥した冷気が実に心地好かった（石川氏がこの時どう思っていたかは知らないが、後で私が地元の人と「今日は暖かいね」と話していたらまるで金星人に遭遇したような顔をしていた）。しかし飛行機が遅れた為に夕張行きの急行に乗り損ねてしまう。新千歳空港駅から取り敢えず乗り換えポイントの南千歳（旧千歳空港）駅に向かうが、夕張行きの次の普通電車は50分待たないと来ないというのである。結果我々は、旅客空港が移動してからすっかり寂れた駅となった南千歳で、ただひたすらぼーっと待ち続けた。

やっと電車が来たと思ったら、1両編成でしかもバスの料金機が付いている電車であった。つまり普通に切符を買って乗るだけではなく、バスと同様に降りるときにその場で料金を支払うこともできるという優れものだ！

その車内ガラガラの電車に乗る。雪に覆われた田舎の、演歌のLDカラオケにでも出てきそうな風景が左右を流れる。その電車の中でもやはり私は寝ており、石川氏は「よく寝るなあ」と思った事だろう。私はこの日の夜は寝ることが出来ないだろうと覚悟を決めて、その為にも予め十分睡眠を取っておきたかったのだ。観終わったら翌日の為に色々纏めなければならない。素人の要請にわざわざ応えてくれたのだ、愚かな事を言って先方を失望させるわけにはいかないし、ファン代表として他のファンの代弁者となる行動も要求される。まあアニメの事を何も知らない新聞記者等がやるよりは多分ましだと願い……。

電車に乗って約80分後、次の乗り換え地点の新夕張駅で降りる。だがここでもやはり次の電車が来るには50分待たなければならなかった。本当にホームしかない駅なので、我々は切符を持ったまま駅を出て（勿論自動改札なんて物は存在しない。これが日常茶飯事なのだろう、駅員は何も言わなかった）少し歩き、近くの道路沿いに定食屋を見つけ、そこで昼食を摂る事にする。ここから夕張までは更に電車で約30分かかるのだが、既に町には映画祭の匂いが立ち込めており、辺りの住居にも店の中にも『ゆうばり国際ファンタスティック映画祭』のポスターが貼ってあった。本当に映画祭を取ったら何も残らない町なのだろう……。

食事を終えると駅に戻り、再び一両編成の電車に乗る。相変わらず電車に人は少なく、映画祭の観客と思われる人も一人もいない。先のポスターが無かったら「本当に映画祭をやっているのだろうか？」と不安に駆られていた事だろう。その電車の中でもやっぱり私は寝ていた、いや寝ようと努めていたが流石に眠気も失せてしまった。後から知ったが、映画祭関係者は空港から特別編成の電車で悠々と夕張に向かったらしいが……。

車窓から雪に覆われた風景を眺める。そして遂に辿り着いた約束の地、夕張だ。

どれくらい待っただろう。恐らく我々の前に初めて「犬狼伝説がアニメ化」という情報が現れたのは、キネマ旬報増刊『押井守全仕事』だと思われる。それが出たのが1996年10月のことであった。

それから2年半後。雑誌『GaZO』にこの映画が韓国で一足先に上映されたという知らせを見て「何故日本で先にやらない」と我々は歯痒く思ったのだが、それからポルトガル、ドイツ、フランス、ベルギー……と次々各国の映画祭で上映された知らせを聞き、一方日本での公開の具体的な話はまるで上がらず、歯痒さは焦燥へ、焦燥は怒りへ、そして怒りは諦めへと変わりつつあった。最早日本人がこの映画を観る事は叶わないのではないか？　悲観的なムードが我々を支配していた。

だが遂に日本人の一般観客の前に映画『人狼 JIN-ROH』が公開されることとなった、今私が立っている夕張の地で。このアニメの話を知ってから3年半が経過していた。

ぱらぱらと雪の降る中、会場前には『人狼』を観るために人々が列を作っていた。

（文章・写真　都々目さとし）



⇧単線である石勝線の終点、夕張駅（手前の時計台もどき）。後ろは駅ビルではなくスキー場のホテル。とても〝市〟の駅とは思えない。









『人狼』劇場公開初日レポート

「初夏とは、一体いつまでを指すのだろう？」

2000年初夏に人狼公開という報を聞いた時、我々はそう考えた。既に当初の公開予定の「1999年秋」からは随分と経過している。何度も期待を裏切られ続けた我々はすっかり疑い深くなっていた。

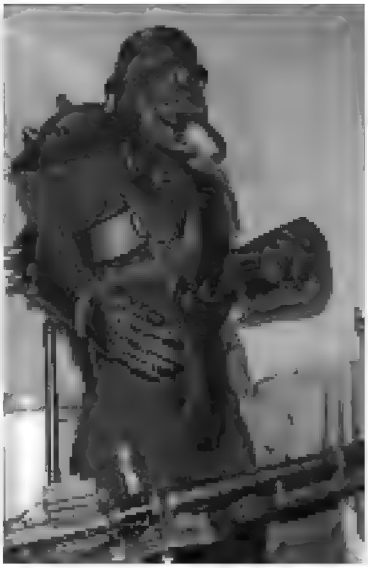
しかしそろそろ日差しが強くなり始めた6月の初め、ゆうばり国際ファンタスティック映画祭から約3ヵ月後、遂に映画館での一般公開の日が、一時は永遠に訪れる事は無いのではないかと諦めかけた日がやって来たのである。

映画の公開は1100時。当初私は0900時頃に着けば良いかと気





⇧徹夜で並んだ人が多く、映画が始まるまで寝てしまっていた人も多かった。舞台挨拶は（左から）圭役の武藤寿美、沖浦啓之、伏役の藤木義勝、押井守、音楽の溝口肇



楽に考えていた。だがインターネットの掲示板で人々の様子を見ていると、どうやら徹夜組が出そうな気配である。不安になった私は予定を変更した。

6月3日のまだ太陽も昇っていない時間、少しの仮眠を取った後私は起き上がってチャットをしながら準備し、鉄道の始発に間に合うように部屋を出た。そして私が現地に到着したのは０６４０時頃であったのだが、案の定既にそこには徹夜組を含めて50名近くの人間が公開館『テアトル新宿』の前に列を作っていたのである。

時間の経過と共にじわじわと人が増え続ける。私はかつて『攻殻機動隊』の公開初日、札幌でその映画を観ていた。その時は初回ではなかったのだが、映画館の席にはかなりの空きがあり、新作映画の初日としては寂しく盛況とは言えないものだった。そのようなぱっとしない状況だったのに比べ、この日は異常なほどの興奮状態が周囲を支配していたのである。そして上映時間にまだ2時間ある０９００時には、既に劇場収容人数の215人を遥かに超える人々が群れを成していた。

（文章・写真　都々目さとし）

東京国際映画祭　国際映像シンポジウムレポート

11月3日、午前9時起床。人狼公開時の「始発で行ったのにすでに大行列」を目の当たりにしている身には、今回の午後2時40分開場の講演に午後0時30分集合というのはあまりに不安であったが、あくまで押井守MLのオフ会として押井守の話が聞ける国際映像シンポジウムを観に行くのであって、他の押井守MLの人達に午前4時起きを強要するわけにもいかず、東京国際映画祭のスタッフがちゃんと人数調整を行っていることを祈るより他なかった。

朝の儀式を淡々と済ませ、午前10時ちょっと過ぎに家を出た。早めの出発であったが普段ならオフ会の指揮を執る教官殿が重大な任務（笑）のため参加できず（同人仲間らと温泉旅行に行っていたという説がある）、急遽、指揮官代理に任命された以上、誰よりも早く着いていなければならなかったため、1時間の余裕を見たのである。最寄り駅まで黙々と歩く（陽気に歩いていたら怖いのは言うまでもない）と電車に乗り、横浜駅から東横線へと乗り換え、渋谷に向かった。（午前11時15分）

ネット上の『アヴァロン』に関する評価は何個も読み、すべての評論が『アヴァロン』を賛辞している事を確認していたが、同時にすべての評論が不安を喚起するものであることも確認していた。『アヴァロン』もまた実に押井守らしい映画であるというのである。〝押井守の映画〟であることはファンである私には喜ぶべき事であるが、一般のお客さんにとって喜ぶべき事かというと大いに疑問である。興行的にうまくいかず、また干されたりしないだろうか？　などと渋谷に向かう途中で考えていると渋谷駅に列車が到着した。残念ながら「押井守の映画」がヒットするシナリオは思い付かなかった。（午前11時30分）

渋谷に着くと、指揮官代理が目的地の場所を把握していないという事態を避けるためにさっそくBunkamuraを探すがなかなか見付からなかった。写した地図がかなり杜撰だったらしく見当違いの明治通りをひたすら進んでみたりするなど、1時間の余裕を見ておいて正解だったと心から思わせてくれた20分間であった。結局、何とかセンター街を見つけ、その一本左と覚えていたBunkamuraへの正しい道を進み、無事、Bunkamuraに着くことができた。講演会のあるシアターコクーンに行ってみるとすでに長い行列ができており押井守人気とはこれほどのものなのかとびっくりしたが、これは前の回の『ターン』という映画の行列であった。Bunkamuraの中をちょっとうろうろしていると、この行列も劇場の中に吸い込まれ、誰も並んでいない状態となった。懸念は杞憂だったようだ。

渋谷に行ったら是非見てみたかったものの一つにヤマンバ（1999年前後の日本では顔面を黒く塗りたくり、目の周りと唇だけ白くし、濃いアイシャドウを塗った女子高生、通称ヤマンバが存在したらしいのである）があったが残念ながら見あたらなかった。彼女らはTV上にしかいない存在なのだろうか？（単にブームが去っただけのことかもしれないが）（正午）

一人が遅刻した他は問題無く渋谷駅で押井守MLの面々と合流し、再度、Bunkamuraへ向かった。着いてみるとすでに二人が並んでいたがまだ閑散としたものだった。そこへ並んでいるとなんと押井守監督本人が現れた。私は遠巻きに見ることしかできなかったが人生でもっとも押井守監督に接近した瞬間であった。結局押井守ML一同は喜びを隠しつつさりげなく注目する事しかできず、すぐに押井守監督はいなくなってしまった。後になって押井守ML撮影班が撮影しようと追いかけていったが残念ながら撮影は許可されなかったようだ。（午後0時55分）

開場までの2時間弱、我々より先に来ていた二人組と仲良くなるなど押井守MLの面々とまったりしていると立たされ4列に並ばされた。列の長さは列がすぐに階段の方に折れてしまったため分からなかったが集まってくる人の姿を見る限り、それなりの長さになったようだった。そして、

待つこと30分ようやく開場した。我々は最前列を目指したが夢果たせず二列目となった。最前列はプレス専用席だったのである。プレスの人は10人ぐらい目に付いたが私は奥の方までは見ていないので実際にはもうちょっといたと思われる。録音していると機械を没収するとアナウンスがあったが気にしないで堂々と録音の準備をしたなどと書いているとブザーが鳴った。始まりである。（午後2時45分）

司会の人が現れると『アヴァロン』でビジュアルエフェクト・スーパーヴァイザーを務める古賀氏、デジタルアート・ディレクターを務める林氏、そして、押井守監督を紹介した。正直言ってこの講演は何かがあったというわけではなかった。デジタルエンジンから『アヴァロン』に至るまでの話だったのだが、制作にあたっての説明や苦労話などがメインで、踏み込んだ何かを感じさせるような発言はほとんど無かった。題目の「デジタルが映画を変えるか？　映画をデジタルが変えるか？」に関してもあまり語られずに終わってしまった。

気になった発言を要約すると、

※（『アヴァロン』の）企画自体は15、16年前からあったが当時ではどうやって制作すればいいのかわからなかった。

※『機動警察パトレイバーTHE LIVE ACTION MOVIE』は『G.R.M.』の制作にストップがかかって暇だったときに若い人に経験を積ませるため作った。お金が無かったのでほとんど自主制作の状態で作られた。

※『機動警察パトレイバーTHE LIVE ACTION MOVIE』が一番（作ってて）楽しかった。

※現場の技術者の言うことを聞くことが監督するにあたっての鉄則。現場の技術者は古参の下士官。

※デジタルエンジンで良かったことは一緒の机で特撮、CG、映画、アニメなど様々な分野の人と仕事ができたこと。

※『G.R.M.』パイロット実写版はいろいろな個性の集まりをコントロールする練習のためでもあった。

※存在しない世界を表現するためにもっとも苦労したのは色である。

※人と出会うことでしか違った空気（他の分野の技術）を嗅げない。

※『G.R.M.』が完成していれば映画界にとって大きな出来事になっていただろう。

※最終的に上がるラッシュを頭で考えながら役者さんを撮っていくのには枠が必要だが、枠にとらわれすぎると現実を撮る（実写で撮る）意味が無くなっていく。

※（今回の『アヴァロン』では）段取り、条件がよく、スタッフも優秀だったので編集をやる必要に疑問を感じてしまった。

※（『アヴァロン』を撮影した）ポーランドのスタッフは普通のシーンでは非常に優秀だったがブルーバックなどを使うシーンでは途端にペースダウンした。

※初めて（『アヴァロン』の）ラッシュを見たときにまるっきりヨーロッパ映画のように見えてしまい、これをデジタル処理で壊してしまっていいのかと思った。

※どこにもない世界を撮りたかったので（『アヴァロン』が）ヨーロッパ映画になってしまってはいけなかった。

※デジタルにより制作不可能な映像が無くなったことので制作者の頭の中身が問われるようになった。

などがあげられる。

上映されたのは『G.R.M.』パイロットアニメ版、『G.R.M.』パイロット実写版、『機動警察パトレイバーTHE LIVE ACTION MOVIE』、『アヴァロン』の予告（インターネット向け）、『アヴァロン』の予告（劇場向け）の5種類。『機動警察パトレイバーTHE LIVE ACTION MOVIE』は公にされた当時はレイバーが実写の中に溶け込んでいると驚いたものだが、今、見てみるとひどい違和感を感じさせるものとなってしまっていた。その点、『G.R.M.』パイロット実写版は後に出来たものだけあって非常に見事な映像で、これが世に出ていればと思わずにはいれなかった。『アヴァロン』に関しては映像が見事であることは分かったがストーリー次第で面白くも面白くなくもなるようなもののようで映画として優れているのかは現時点では不明である。

押井守の講演が終わると我々は早々に退出し、記念撮影をして、マクドナルドで一服した後、解散した。なんだかんだ言ったが行って良かった講演会であった。いつの日か『G.R.M.』があのパイロット実写版のクオリティで見られることを願いつつ筆を置きたいと思う。（午後9時42分）

注・この文章は11月3日にノートに書かれたものを骨子に後で修正を加えたものです。従って、『アヴァロン』は見ていないことになっています。

注・記載されている時間はその段落を書き始めた時間です。

文章　石川健一郎

写真　Su-su。









Guest Illusts

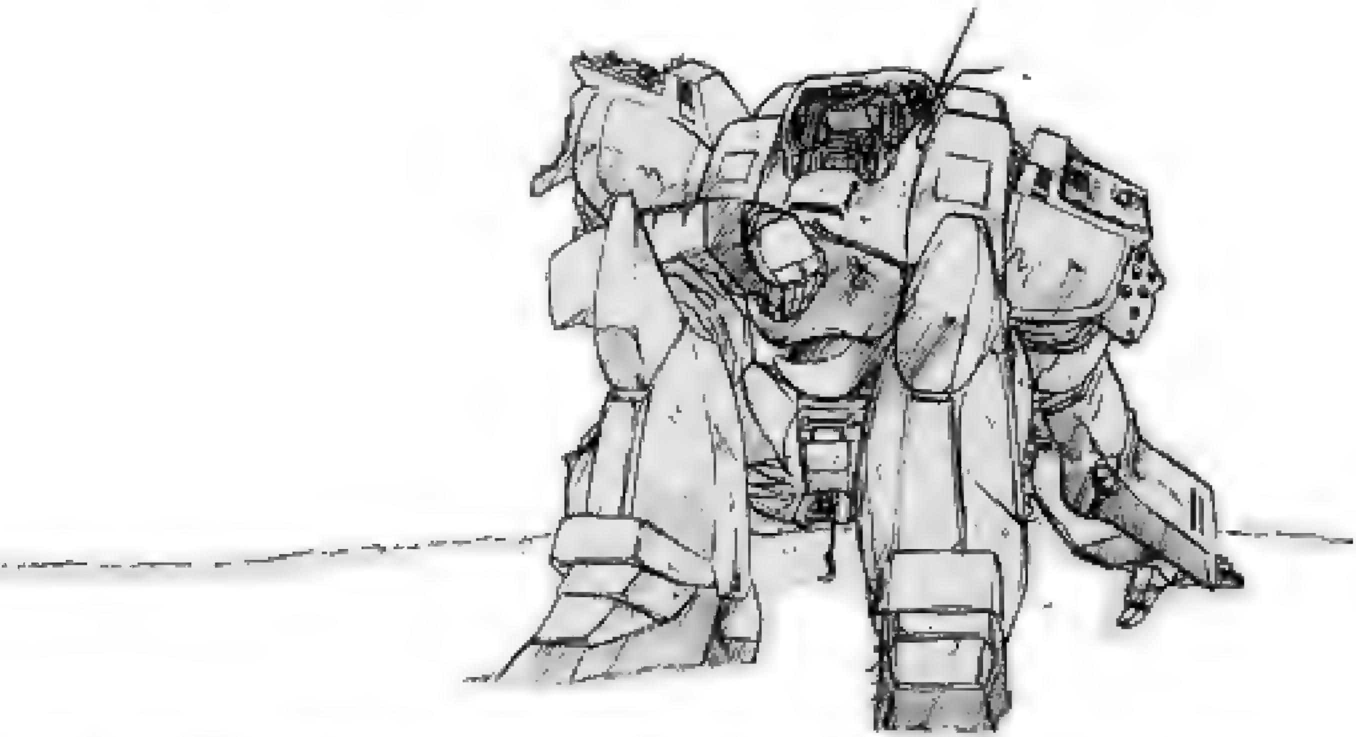


〆切が近付くと、楽観主義が現実にとってかわる。
原稿が遅れているときは特にそうだ。


犬は生きろ!
びくうっ
似てねえし…
猫は死ね!!
手抜きですんません…時間が…

ぼくが押井守を知った時

当時中学生のぼくはまだアニメ雑誌もほとんど見る事の無いちょっとマニアな陸上部員だった。
アニメの監督といえばせいぜい「風の谷のナウシカ」の宮崎駿(しかも読み方わからない)くらいで、
むしろ絵を描く人達の方ばかり気にしてた頃だった。しかしある日うる星＆めぞん完結編劇場公開
記念に深夜で放送していた「うる星やつら2ビューティフルドリーマー」を観て以来何かが変わった。
脚本や演出家といった方に目を向けるようになった。それほど「うる星2」は衝撃的だった。
上手く文章で伝えられないがとにかく格好良かったのだ、色々な意味で。その後生まれて初めて
買う事になったアニメビデオ「パトレイバー」にハマり徐々にこの世界に浸透する事になるのだが、
この後更にアルバイト先のおっちゃんに面白いから観てみろと渡されたビデオがかの名作「紅い眼鏡」
で、また知らない押井守世界に引き込まれる。とにかくいたるところが滑稽で切なく楽しい、それが
ぼくの押井作品に関する感想だ。「御先祖様万々歳」も個人的には凄く好きなのだが都合劇場版
「MAROKO」しか観てないのが残念。音楽集欲しいぞ(これ余談)実際観てない作品も数多いので
ファンを名乗れるかどうかは謎なぼくではある。「天使のたまご」は全然訳がわからなかったし(笑)



でもガッチャマンIIは観たぞ(なんのこっちゃ)劇場版「パトレイバー」は1も2も大好きな作品だった
のになぜか「攻殻機動隊」は今もって好きになれない。絵が気持ち悪いのは理由にならない。
知人は原作もある程度知ってないと楽しめないみたいな事言ってたけどそうだろうか？これは
今なお持ち続けている不満である。凄く良く出来た映画だと思うんですけどね……。出来れば押井守
という監督の手によるテレビアニメ作品を今観てみたいものです、っていうか作って欲しい。夢だけど。
なんか文章よくわからなくなってきたのでこのへんでお終いにしますか(笑)御目汚しでした～！

しば原まさを


KEI AMEMIYA
「人狼」ビデオ発売直前にニホンオオカミ再発見の報。
何か少し暗示的かも…（笑）
しまさらゆめき


吾が舞えば麗し女
酔いにけり
ＣＳで再放送を見て
ふいに描きたくなった
『攻殻機動隊』より
ラストシーンの少女素子。
しかし、彼女の服が喪服の如く
黒いのは新しく生まれる事は
古きモノが死ぬと言う所なの
でしょうか…
押井監督の描く素子を見ると
昔、良く出来た日本人形に
魅入られた事を思い出します。
原作とは違った魅力ですよね。

DogFood 1



DogFood 2

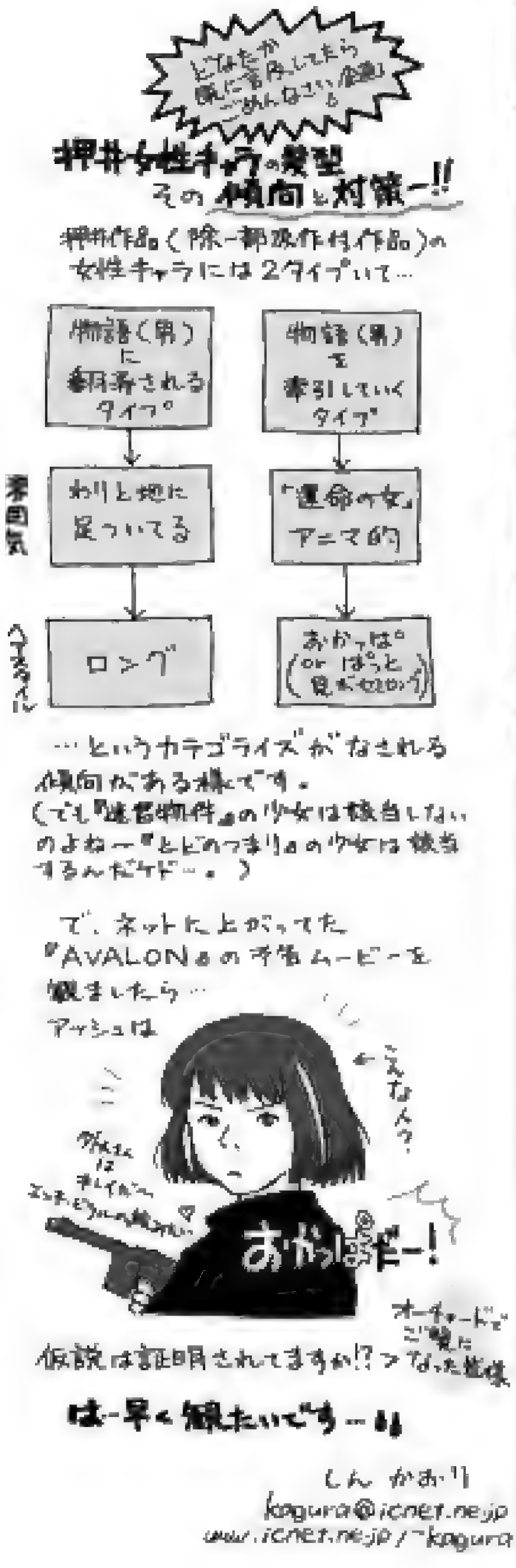


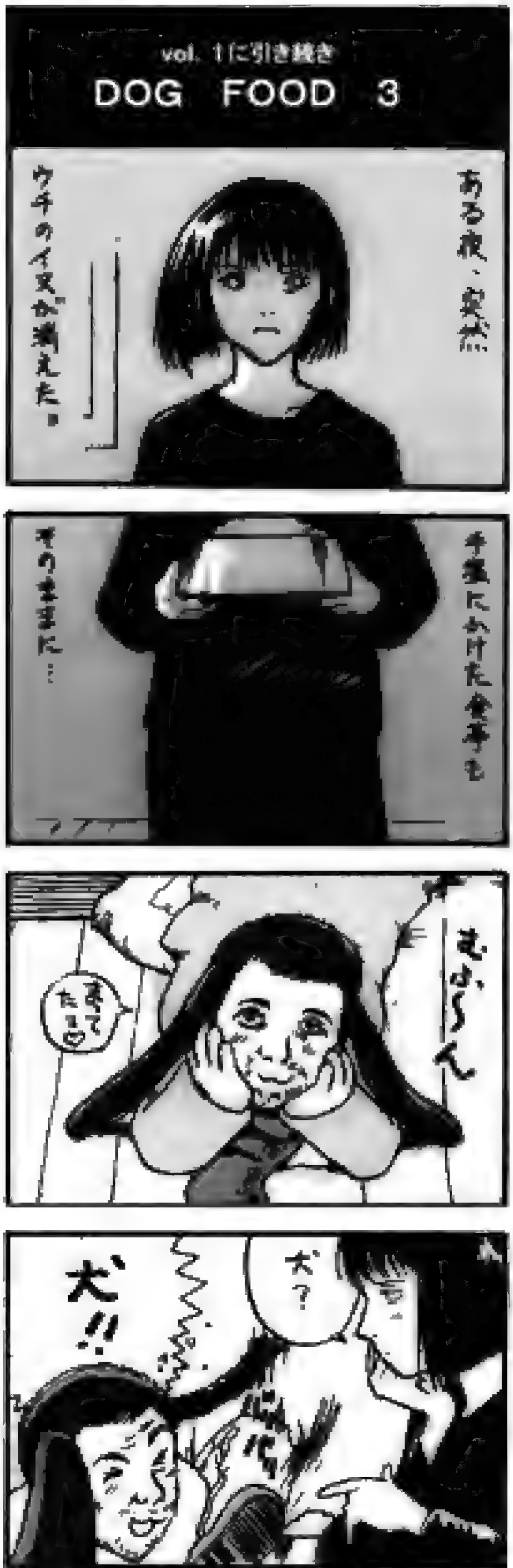
三頭犬考


わいがケルベロスやー!!
文句あるやつはゆーてみー!!
頭が一つしかない
…なっっ
趣味悪いねー「メガネ君」
ホンマのわいの姿は
超かっこいいんやー!!
じゃーん
お前はネコ科だ…従って
撃たれるよりは撃つ
んなアホな
いや・でもマジにネコなのはヘンだよ


勝手に人の大事なものを壊したり、
えりッ
いきなりテロリストになって現われたり、
状況開始
撃ち殺しちゃったり、
どうしてそんな大きな耳してるの？
だってオレ、狼なんだよう
女を大事にしない男はみんな逮捕しますッ!!
でも、振り回されるオトコもいいわね
じゃ。
面影を追ったり…
びゅうううう
再び会うために旅に出ることになったり…
なんか楽しそう
けっこー
振り回されてもいるのね


結構多彩なので、オリジナルの恋愛モノ…あったら面白そう…
あ、でもそれって『ご先祖様』？
恋愛にまつわる血統の話…だとしたら、いっそ血統証付きの犬たちの恋模様なら…
やっぱしバセットハウンドで!?
そして「血統証」なるものの存在意義とご主人様との関係を犬の目線で問う!!
…って、某オフィシャルページとかぶってますか？


どなたか既に言及してたらごめんなさい（焦）
押井女性キャラの髪型 その傾向と対策ー!!
押井作品（除ー部原作付作品）の女性キャラには2タイプいて…
物語（男）に翻弄されるタイプ
物語（男）を牽引していくタイプ
雰囲気
わりと地に足ついてる
「運命の女」アニマ的
ヘアスタイル
ロング
おかっぱ（or ぱっと見ボーイッシュ）
…というカテゴライズがなされる傾向がある様です。
（でも『迷宮物件』の少女は該当しないのよねー『とどのつまり』の少女は該当するんだケドー。）
で、ネットに上がってた『AVALON』の予告ムービーを観ましたら…
アッシュは
えぇなんで？
おかっぱだー！
仮説は証明されてますか!?
オーチャードでご覧になった皆様
はー早く観たいですー!!
しん かおり
kagura@icnet.ne.jp
www.icnet.ne.jp/~kagura





■疲れた目と左脳にやさしい■

アヴァロン 4コマ class SC

しん かおり



ホームページやっとります。『SINKA』 http://www.ic.net.ne.jp/~kagura/

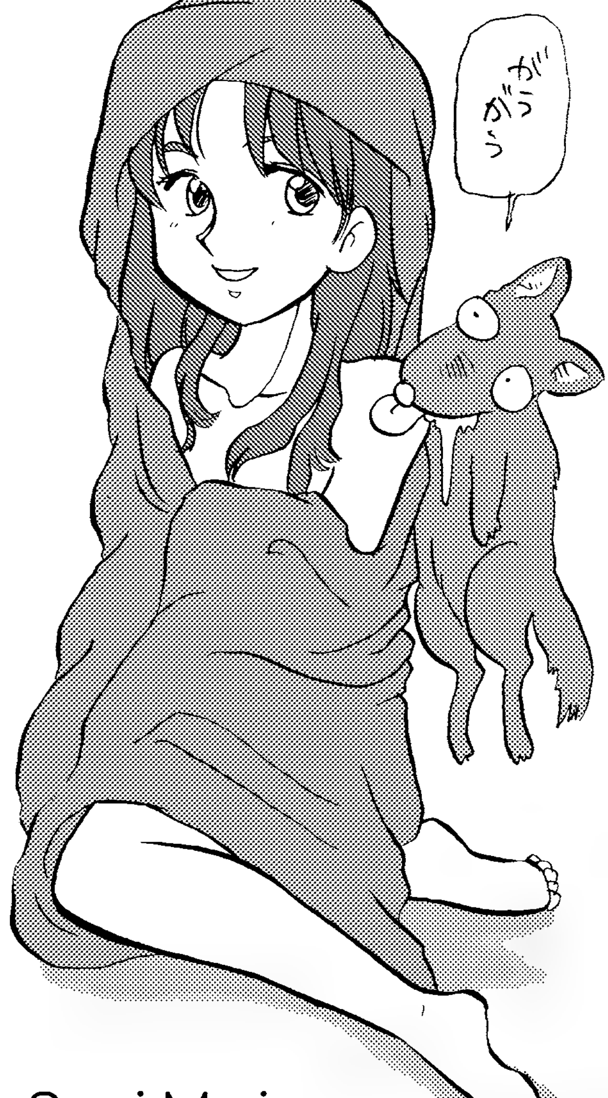

A. I. …？
私としては行かせたくないのだが
行くわよ
きっぱり
実はクラスSAに行く確実な方法があるのだが…
試すかね？
ええッ!?
私と融合したまへ。
がんばらがちゃん
ぱ
あら〜 少佐こしばらく見ないうちに女らしく〜〜
イケてるッス
クラスSAのリアリティ
ちょっとネタバレです
and
良い子は、真似しちゃいけません
この人たち…ニュートラルよねェ？
ザワザワ
ちょ〜〜っと
試してみよっかな〜♪
何故
やっぱりしょっぴかれたか〜
ずる……
ポーランドで黒ドレスの女銃乱射てっ?!
…全くロクな世界情勢じゃないね〜
こんな情報を見たら、自分の世界がゲームの上部構造に過ぎない事を疑ってみよう！

自爆志願



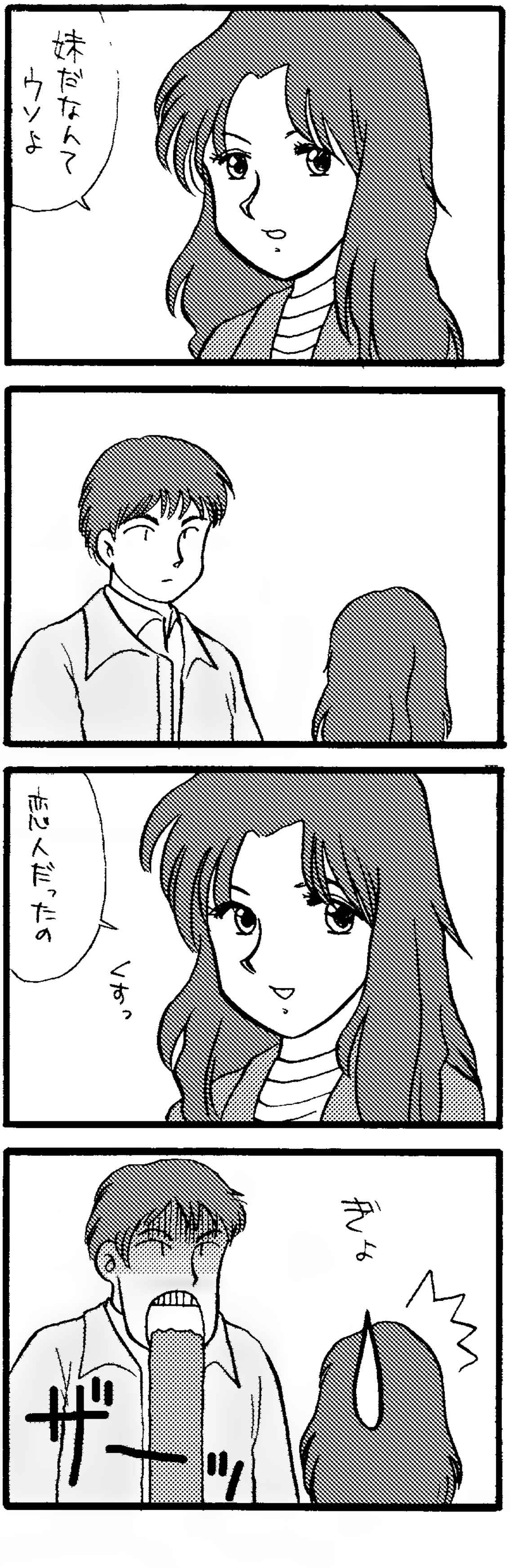
へ　狼

Hello

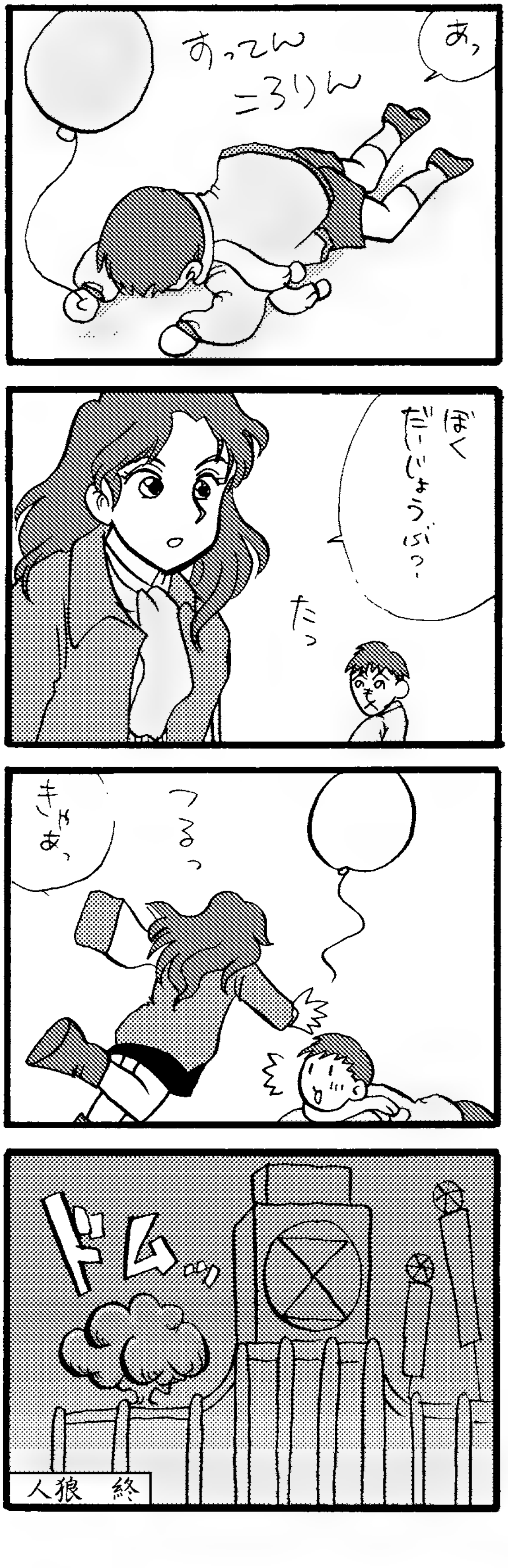


Saori Morinaga

儚い真実


妹だなんてウソよ
恋人だったの
くすっ
ぎょ
ザーーッ

追い打ち


あっ
すってんころりん
ぼくだいじょうぶっ？
たっ
きゃあっ
つるっ
ドムッ
人狼　終


ぎー
ひゅんっ
!?
あでぃおす♥
ぷちっ
「人狼」完


伏くんはほんまに可愛いと思います。



Self

まんまばじゃま

押井守に注目！

私が「押井守」という名前に注目しはじめたのは、教官と知り合って
アニメ「人狼」を見てからでした。スイマセン（＾＾；
でも、後から気付いたのですが押井さんの作品は結構見てるんですよね。
これからも要チェック！な方ですね。


ALPHONSE.
特
PATLABOR.

人狼日本ムカシバナシ

by 宇宙×ダロッターN 誰だよソレ





何なんだ!! アホですんませ〜ん

犬狼伝説と自分

押井監督関連の作品に出会ったのは、これが最初でした。
その頃はまだ「押井守」と云う名前には全然興味が無く、
プロテクトギアが「かっこえーなぁ」程度にしか思っていな
かったのですが（笑）
その後、パトレイバーを経て監督の名前を意識するように
なり、「ああ、そういえばコレもか!」と驚いた覚えがあります。

ところで……今回の原稿のおかげで、プロテクトギアは
「自分ができれば描きたくないモノランキング」に、ばっち
りランクイン致しました（苦笑）

南向春風 拝





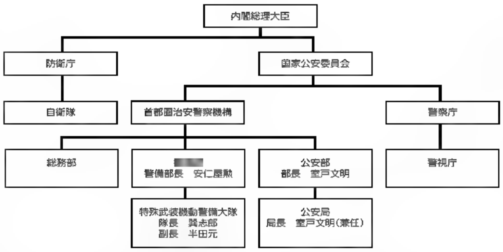
人狼ＦＡＱ

（文章　都々目さとし）

こちらでは、『人狼を観たけれどこの点が良く判らなかった』という点について独自に分析し、解説してみたいと思う。これは筆者個人の調査、推理、主観に基づくものであり、公式設定とは異なる可能性があることを予めお断りしておく。

組織関係が良く判らない

『人狼』は伏と圭の物語である。確かに組織の対立というものが背後にはあるが、あくまでこれは二人の男女の物語であり、そういった設定は背景に過ぎない。そして物語自体もそれを知らなくても楽しめるようになっている。しかし、やはり知っておいた方が判り易いのも事実だ。という訳でここではそれを解説してみる。こちらの設定は基本的に『犬狼伝説』のものに従った。まず、上の組織図を見て頂きたい。人狼を元としたこのシリーズの世界観（ケルベロスの世界）では、警察（自治警）、自衛隊に続く第三の武装勢力として首都圏治安警察機構、通称〝首都警〟が存在する。



「自衛隊の内政への干渉を抑え、合わせて、国家警察への昇格を目論む自治警内部の動きを牽制すべく、政府は第三の道を選択することになる。首都圏にその活動範囲を限定しつつ、独自の権限と強力な戦力を保有する国家公安委員会直属の実働部隊。首都圏治安警察機構、通称〈首都警〉の誕生である。」

そしてケルベロスの俗称で知られる特殊武装機動警備大隊（『人狼』では〝特殊機甲大隊〟という名称の設定らしい）、通称〝特機隊〟は首都警警備部に属する実働部隊である。その任務は警備活動であり、ゲリラの掃討や人質救出作戦などの特殊部隊的なものも含まれ、名目上は捜査権は持っておらず、首都警公安部の情報収集の結果などによって動くものとされている。

首都警とはその名の通り首都圏に活動範囲を限定され、しかし強大な権限及び戦力をもって凶悪犯罪に対処する為の組織である。だがまずその設立経緯などにより、首都警と自治警察との間に大きな対立が存在する。『犬狼伝説』ではハイジャック事件に対処するための指揮権の争いにより、銃撃戦寸前の事態にまで発展したこともある。これは自治警察の、特機隊の強硬な武闘路線に対する反発の影響が大きい。そして首都警は、自衛隊とも微妙な関係を保っている。

その一方で、自治警察内部の一部に首都警公安部に接近する動きがあった。「国家の将来を真に憂い、地下に潜って強力になりつつある反政府勢力に対抗するため、自治警察と首都警の組織的統合、指揮権の一本化を行ってこれに対処する」というのがその題目である。それで首都警公安部長の室戸文明は、自治警察の幹部と密会していたのだ。「一つの小屋に二匹の犬は入らん。だが二匹の犬の、その血が必要なのだとしたら、つがいにすれば事は済む。どちらの血筋が残るかは賭けだがな。」

だがそれには障害があった。ひたすらに反政府勢力との武力による対決姿勢を続け、自治警察だけではなく世論、政府部内からも非難の対象となり、急速に孤立化の道を辿りつつあった巽志郎率いる首都警警備部特機隊である。

そして室戸文明は特機隊の切り捨てを画策する。その結果特機の威信失墜を謀る首都警公安局と、首都警特機隊の密かな戦いが行われるようになった。その狭間にこの「赤頭巾と狼の恋の話」が生まれることになる。

辺見とは何者か

辺見敦。首都警養成校〝ルフト・シャンツェ〟で伏一貴の同期だった男であり、現在は首都警公安部の人間である。

まず首都警養成校について語っておこう。首都警養成校は一言で言えば警察学校のようなもので、首都警を志願する者を教育するための施設である。養成校は別に特機を目指すものだけを養成する場所ではなかったのだが、首都警公安部が人材獲得を外部からの一本釣りに頼る傾向も手伝って、実際にはほぼ特機隊長の巽の勢力下にあり、ここを卒業した人間は殆どが特機隊を志願している。その結果、公安にいる養成校出身の人間は冷遇されているようだ。「どうせ冷や飯食らいの養成校上がり……」

その一方、養成校出身の人間は同期の人間がほぼ特機隊に向かうこともあって、特機に知人が多くなる。それを公安が利用し、養成校出身の人間を使って特機に対する諜報活動を展開するようになった。辺見もそのうちの一人である。

辺見は伏から「自爆した少女のことを調べて欲しい」と頼まれると、その事を上司の室戸文明に密かに報告、文明は特機の威信失墜を謀るべく伏を利用することにし、その仕事を辺見にやらせた。辺見は、元赤頭巾で逮捕されてからは公安のために働くスパイとなっていた雨宮圭を使い、「女テロリストと現役特機隊員の情事」を演出しようとしたのである。

人狼とは何か

では人狼とはどういう組織なのだろう。

首都警特機隊は孤立化しつつも、隊自体は強固な結束によって維持されていた。そして〝人狼〟は、その結束を維持し特機の敵対勢力に対処するための組織である。

〝人狼〟は占領軍統治下時代にG2（ゲーツヴァイ）（情報局）にいたこともある特機隊副長の半田元をトップとした組織であるらしいが、殆どは謎に包まれていていつ頃組織されたのかも判らない。そしてその存在は、特機隊長の巽ですら把握していないようだが、だからといって〝人狼〟が巽の意思に反するものではないだろう。

〝人狼〟の任務は特機隊の防諜、カウンターインテリジェンスを担当することのようだ。「群れに入り込もうとする者は容赦無く噛み殺す」特機隊に接近しようとする敵対勢力、即ち公安などを発見、排除することを目的としている。このような組織が独自に成立し得るのも、特機隊内部の強固な結束があってこそである。

一方、『犬狼伝説』では特機隊第9小隊〝ジュバイスフント〟について語られている。特機隊は前述の通り捜査権を持たない筈だが、特機第9小隊は特機隊の非公然、独自の情報収集部隊だ。〝人狼〟が防諜、つまり〝特機の内側〟を担当するのに対し、第9小隊は諜報、〝特機の外側〟反政府勢力などの動きを独自に調査するための組織のようである。『犬狼伝説』によると、第9小隊の対象には首都警公安部も含まれているようだ。

ところで、『人狼』劇中で伏の元に〝人狼〟のメンバーが集まってくるが、その面々を良く見てみると、都電に乗っていたときにいた女、宿舎で伏と廊下ですれ違った男（伏の部屋に写真を置いてきたのだろう）、伏が七生の墓参りをした時に老婆に手を貸していた男が含まれている。〝人狼〟は伏をずっと監視していたのだ。そして圭を使って特機を罠にかけようとした公安を素早く察知、逆に罠に捕えることになる。

塔部が圭の鞄から取り出したものは何か

地下水路で塔部は圭の鞄から小さなものを取り出した。これは公安側が仕掛けた発信機である。圭が逃走した時のための保険に付けられたもので、その結果地下水路に逃げ込んだ伏と圭の元に、見失わずまっすぐに公安の人間がやって来る事になる。「保険をかけておいて正解でしたよ。」

だがそれも塔部の作戦の範疇に入っていて、あっさり発見されることになった。「俺が奴でも保険はかけるさ。もっとも、この手を奴に教えたのはこの俺なんだがな。」

しかしここでは少々疑問点がある。発信機を仕掛ける場所として圭の鞄は適当ではないのではないか？　逃走中に圭が鞄を捨てていたら？　だが鞄は心中願望のあった圭が、発信機の事を知りつつ、追われる事（そして殺される事）を敢えて望んだため捨てなかったという見方もある。

圭を撃ったのは一体誰か

『人狼』の哀しいラストシーン。

しかしここでは見た人によって解釈が異なる、或いはどう解釈したら良いか判らないという人が多い。圭を撃ったのは伏なのか、それとも人狼のスナイパーなのか？

これについては撃ったのは伏であると断言できる。その理由はこの本に掲載されているｘｒａ氏の文中にあったり、西尾鉄也氏のイラストにもあるので省くが、「犬のように生きることしか出来なかった男達」というのが押井氏のケルベロスの作品群のテーマでもあるからだ。犬として、狼として獣として生きることしか出来なかった男。伏もそういう男だったのである。

ドイツは日本を占領出来るか？

（文章　都々目さとし）

日本には、世界のどこにもましてドイツ軍マニアが多い。ここで示す〝ドイツ軍〟とは、第2次世界大戦でのドイツ軍である（便宜上ここではドイツ国防軍とドイツ武装親衛隊（ヴァッフェンSS）を同一視しているが、実際にはその扱いには大きな差があることを覚えておいて頂きたい）。

世界のその他の国では、ドイツ軍といったら何かと叩かれる。ホロコーストだの占領されただの直接の被害者がいるヨーロッパ、ロシアでは勿論のことだし、アメリカでもユダヤ人団体の影響力が大きいため、ドイツ賛美のような傾向を示すとすぐに攻撃される。またドイツ本国においても、ナチの復活に対する強い警戒心（及び諸外国からの圧力）があるため、その警戒感と締め付けは他所の国より厳しいくらいだ。

しかしかつてドイツと同盟国であり、ユダヤ人団体の影響力もほとんど無い日本ではとにかくドイツ軍マニアが多い（ちなみにあとドイツ軍マニアが多いのは台湾だそうだ）。話によると、コミケで武装親衛隊のコスプレがされている事に対してイスラエル大使館の抗議があったともいう噂もある（しかしコミケでのSSコスプレは依然として続いている）。

さて、問題はそんなドイツ軍マニアの一人に、押井守という男が居たことである。

彼がドイツ軍マニアである事を疑う理由は無い。例えば氏が「好き勝手に」作った映画、『うる星やつら2　ビューティフル・ドリーマー』においては、彼の分身たる〝メガネ〟というキャラクターによって〝純喫茶第3帝国〟という、ハーケンクロイツを飾った模擬店が学園祭であたるのクラスに作られていた。元々原作の『うる星やつら』では、ドイツ軍のドの字も出てこない（そもそも高橋留美子女史は軍事に疎く、軍事関連の描写を避けて通っている）。

そして、その氏の趣味が継承されたのが『紅い眼鏡』である。

『紅い眼鏡』のために出渕裕氏によって〝プロテクトギア〟がデザインされたが、それもやはりドイツ軍マニアである出渕氏の趣味が出ていた。即ちドイツ風のフリッツヘルメットのデザインであり、また劇中に登場する銃器はMG 34やモーゼルピストルという、やはり第2次世界大戦でドイツ軍が使用した銃であった。

そして後にこの『紅い眼鏡』がコミック化されることになった。本来『紅い眼鏡』のためだけの、押井氏自身も認める「いい加減な設定」だったものが、コミック『犬狼伝説』のために再構築される事になった。そしてこの装備のドイツ軍的傾向に説得力を与えるために作られた設定が、「第2次世界大戦で、アメリカではなくドイツに占領された日本」である。

日常我々が日本国内で英語を至る所に目撃するが、その代わりにドイツ語が使われる日本。アメリカ車の代わりにドイツ車が走る日本。そして『犬狼伝説』『人狼』の作中の台詞には「ワイマール体制」「反レーベンスラウム闘争」「日独安全保障条約」なる単語が散りばめられた。

さて、ここではこの「ドイツに占領された日本」という歴史について考察してみたいと思う。といっても別にこの設定の粗を探すのが今回の目的ではなく、物語において語られていない歴史を再構築してみようというのが狙いである。

歴史・政治

ニュータイプに連載されている『迷走ガジェットFILE』（近日刊行予定の『押井守・映像機械論[Mecha-Philia]』に収録）に押井氏がこの犬狼伝説の歴史について触れた所によると、「日英同盟の遵守、モンロー主義によるアメリカの孤立政策、独伊枢軸と日英仏連合による第2次大戦と前者の勝利、アメリカの失墜と独ソの冷戦構造……」という事が書かれている。この事を史実の歴史と比較してみよう。

日英同盟は1902年に〝日英同盟協約〟として締結された。これはイギリスの清への、そして日本の大韓（朝鮮）への権益を互いに認めるというもので、軍事援助の規程が盛り込まれている。そして仮想敵国は日露戦争におけるロシア、第1次世界大戦におけるドイツと変化しながら続き、そして1921年に日本、アメリカ、イギリス、フランスによる四カ国条約の締結により、1923年に日英同盟条約は廃棄される。これは日本を仮想敵国とするようになったアメリカの圧力があったためである。

この点を考えれば、日英同盟が締結されたままの世界を想像するのは容易である。アメリカはアメリカ・スペイン戦争（米西戦争）によるグァム、フィリピンといった島々の獲得によって太平洋の利権拡大競争に参加したが、それが無かったら？　米西戦争は本来キューバ独立運動の支援としてアメリカがスペインとの戦争に突入したものだが、その干渉が起こらなかった可能性というのは実際高かった。即ち、アメリカの孤立主義の継続である。

アメリカは南北戦争（1861～1865）の打撃の後、不干渉政策を貫こうという機運が高まり、それは米西戦争（1898）の前にも続いていたし、第1次大戦（1914～1918）の参戦前にも、そして第2次大戦（1939～1945）の前にも大勢を占めていた。第2次大戦においてアメリカがドイツとの戦争に突入する最後の引き金は、日本の真珠湾攻撃であった。これによりアメリカは日本、そして日本の同盟国であるドイツとの戦争に突入する口実を得たのだ。事実当時のイギリス首相チャーチルは、日本の真珠湾攻撃の知らせを聞いて狂喜したという。

以上のような事から、アメリカを第2次世界大戦から締め出した歴史を作るのは比較的簡単である。

では日本はどうか。恐らく日本は西太平洋における確固とした地位を求めるだろう。そうするとこの架空の歴史の中で、スペインの植民地のままであるフィリピンを求めようとする可能性は非常に高い。そしてイギリスと手を組んで西太平洋の支配権を確立しようとするのではなかろうか。実際史実の第1次大戦では日本は日英同盟を理由に連合国側として参戦し、ドイツの植民地であった太平洋のトラック諸島などを得た（これらの島々は日本の委任統治領となる）。

それでは架空の第2次世界大戦が勃発し、日本は日英同盟に従って連合国側として再び参戦する。だが、ここで日本が積極的にドイツとの戦闘を行おうとする理由が見付からないのだ。あまつさえドイツがイギリスを占領し、つまり援助する国が完全に屈服したとなっては尚更である。そんな状態で日本が更にドイツとの戦闘を続けようとする理由が無い。

これはドイツにとっても同じで、日本との戦闘を継続しようとする理由が無い。恐らくドイツはイギリス、フランスを占領し、東ヨーロッパの国々も占領、或いは属国化させるだろう。そしてその後ソヴィエトとの冷戦構造が構築されるという大前提があるため、ドイツにシベリアまで占領させるというシナリオを作る訳にもいかない。つまりドイツと日本の利害が衝突するような状況にならない。第1次大戦で失われた太平洋の島々をドイツが奪回にかかるというのはあまりに無理がある。ヨーロッパを平定したドイツが太平洋の、人口もろくに無い島々に固執するとも思えない。そして日本にイェルサレムがある訳でもない。そんな状況でわざわざユーラシアを越えて日本を占領に行こうとするだろうか？　普通に考えればイギリスが降伏した時点で、ドイツと日本はお互い戦う目的が無くて休戦しようとするだろう（「ドイツは世界征服をしようとしていたのだ」という安直かつ無知な設定はここでは問題としない）。場合によってはオーストラリアの資源を狙うという可能性もある。イギリス降伏後の半ば空白地帯と化したオーストラリアを巡って、ドイツと日本が競争を行うというものだ。が、しかしドイツはそんな事をしなくても、鉄鉱石はノルウェー、石油は中東から持ってくればいい。要するにドイツは欲しい物は全て手に入れてしまっているのだ。

この歴史の最大の問題はここにある。今のところこの疑問の答えは見出せていない。

戦略・軍事

さて、戦う理由は判らないが犬狼伝説の歴史ではドイツが日本を占領しているのが事実となるので、取り敢えずその方向に歴史を進めてみよう。

ドイツは第1次大戦で失われた失地の回復を図り、そしてダンツィヒ問題からポーランドに侵攻。イギリスとフランスはポーランドを援助してドイツに宣戦。こうして第2次大戦が始まる。

日本はイギリスを援助してドイツに宣戦する。では具体的に日本が行える軍事オプションは何か？　まず考えられるのは艦隊の派遣だ。紅海、地中海、或いは大西洋に日本の連合艦隊が派遣され、イギリス海軍と共同作戦をとってドイツ・イタリア海軍と戦う（地中海のイタリア海軍は強大だった）。これは架空戦記家や夢想家にとって中々魅力的な題材だが、その詳細を扱うのは今回の目的ではないので省く。

一番高い可能性は、日本海軍に護衛された輸送船団がスエズに入り、陸軍を揚陸する。そして日本陸軍は北アフリカにおけるドイツと戦闘を行うイギリス陸軍と合流する。そして日本海軍は紅海からスエズ運河を通って地中海に入り、北アフリカの戦いを援護する。これはありそうなシナリオである。もっとも砂漠における日本陸軍の戦闘力がどんなものかは疑問だが。

だが、ドイツ軍の破竹の進撃は止まらなかった。ドイツ軍はスエズ運河を突破し（その結果地中海の日本海軍が閉じ込められる事になるかもしれない）、アラブ諸国に進撃。〝ケルベロスの歴史〟では史実の人名は全く出てこずヒトラーによる反ユダヤ政策があったかは不明だが、あったとしたらアラブ人に歓呼の声で迎えられただろう。こうしてドイツ軍はイギリスを駆逐し日本を押し戻し快進撃を続ける。そしてイランからインドへ。

「インドのアーリア人種解放のためドイツがインドに侵攻」というテーマは時折架空戦記に使われるテーマだが、これをそのまま使ってみるとしよう。日本は引き続きインド洋に艦隊を派遣し、また陸軍をインドに上陸させる。だがそこでもドイツは勝利し、日本・イギリス連合軍はビルマ方面に撤退する事になる。

さて、ここでまた問題だ。ドイツは陸軍国で、（史実での）ドイツの勝利は優秀な陸軍と戦車戦の理論によるものだ。だが東南アジアの密林では戦車が使える訳がない。ひいき目に考えてもここでドイツの進撃は止まってしまう。ビルマの密林の前に、戦線は膠着状態に陥ってしまうのだ。

陸地を攻め登っていくのが困難だとしても、かといってドイツ海軍が東南アジアの島々を攻め上るというシナリオはあまりに無理がある。何だかんだ言っても日本海軍は強力である。インド洋から太平洋に入るルートは限られており監視も封鎖も容易、従って跳び石作戦も使えない。どの道ビルマ、ポートモレスビー、オーストラリアといった拠点は日英連合軍の支配下にあるはずであり、海軍力の乏しいドイツがこちらの方面から攻め上がって行くのは至難である。

では北から攻めるのはどうだろう？　独ソ不可侵条約が有効でソヴィエトは（現在は）ドイツの同盟国である。そしてソヴィエトは日露戦争によって奪われた南サハリン等を奪還したがっているだろうし、満州の日本軍を警戒している事だろう。そこでドイツとソヴィエトが、単なる不可侵条約を軍事同盟に昇華させ、共同戦線を張るというシナリオが出てくる（ドイツが日本を攻めたがる理由は相変わらず不明だが）。これは史実における独ソ戦争を考えると奇異に思えるかもしれないが、実際にはそうでもない。史実におけるドイツとソヴィエトによるポーランドの分割の例もあるし、この時にはドイツとソヴィエトの兵士が仲良く談笑していたものだ。

そこでドイツ陸軍ははるばるシベリア鉄道によって東へ、東へと輸送される。そして満州方面でドイツ・ソヴィエトの機甲師団が攻勢に出る。

満州はだだっ広く、戦車のフィールドとしては理想的だ。ドイツ・ソヴィエトの優秀な戦車の前に、日本のもろい戦車があっさり撃破されるのは想像に難くない。そして山岳部を除き満州の日本軍は駆逐される。

ここまで進撃できれば後は海を渡って上陸作戦を展開する必要も無い（事実、犬狼伝説の歴史でも日本本土決戦は行われなかったようだ）。中国の基地からドイツの長距離爆撃機が日本を爆撃、最後には原爆を投下する。そして日本は降伏、こうして第2次世界大戦は終結する。このシナリオが軍事的に一番無難と思われる。

占領・統治

そしてドイツ進駐軍がやってくる。戦争に勝利したのはドイツとソヴィエトだが、日本を占領するのはドイツ軍単独だ。多分ここには例えばドイツは日本、朝鮮半島と太平洋の諸島を占領し、ソヴィエトはサハリン・満州を占領するといった分担があったのではなかろうか。やがてドイツとソヴィエトの関係が悪化する。

史実においてアメリカは日本を軽やかに復興させるようにした。これは日本に共産主義が入り込む隙を与えず（経済的危機の継続はその危険を増すだけである）、東側に付かせない、そしてまた独自の国防力も持たせるようにして、西太平洋・東アジアでソヴィエト・共産主義と対決するための足がかりとするという打算があった。ドイツも同じことを考えると思われる。〝共産主義による世界革命〟を標榜するソヴィエトと、国家社会主義ドイツの対決は結局避けられないのだ。

やがてソヴィエトも原爆の開発に成功し、ドイツとソヴィエトの冷戦が始まる。モスクワは共産主義の聖地として崇められ、日本を始め世界各地の共産主義者は自国で布教を行うかのように共産主義を広めようとする。その結果日本では共産主義性質の都市ゲリラと警察との衝突が行われ、かくて特機隊、ケルベロスの登場する舞台が整った。

映画『アヴァロン』のためのアーサー王伝説考察

（文章　都々目さとし）

アヴァロン 林檎の樹と　霧の彼方の伝説の島
アヴァロン いつの日か　英雄の訪れる妖精の島
新たなる王の君臨は　国の統治を乱し
新たなる王の運命は　ただ聖霊のみが知る
信じていた者は謀り　愛していた者は裏切る
いま運命を賭けた　最期の酷い戦いに
数多の勇者は傷つき　英雄たちは倒れる
輝ける死が近づき　亡霊たちが姿を現わし
全ては夕闇に包まれ　やがて黒い夜が訪れる
アヴァロン いま英雄が　旅立ちを迎える伝説の島
アヴァロンは聖霊の島　アヴァロンは影の楽園
いま九人の女神とともに　霧の水面に
船は旅立つ　アヴァロンへ

私は高校、専門学校の頃は図書館に入り浸っていた。色々と本をかき漁り、何だかんだと他所の図書館の本、新しい本を注文していたのですっかり司書にも顔を覚えられてしまった。私が読んでいたのは主に二つの分野の本で、そのうちの一方が軍事関係、もう一方が中世、妖精物語（フェアリーテール）、幻想文学（ファンタジー）である。

どうして私がファンタジーに魅力を感じたのか、その理由を説明する事は極めて難しい。だが何故か私はこの世界に強く惹かれていた。この方面ではトールキンの『指輪物語』を始めとして様々な本を求めた。『ナルニア国物語』や『ゲド戦記』といった創作物からギリシャ神話、北欧神話に関する本。中世の武具に関する本や中世の一般生活についての本。そしてその中に、アーサー王伝説に関する本も含まれていた。

押井守の新作映画の名前が『アヴァロン（仮）』というのを聞いた時、直ちにこの頃の記憶が甦った。アヴァロンとはアーサー王伝説のアヴァロンなのか？　押井守の描くアーサー王伝説の映画？　押井守が鎧兜の騎士が出てくる実写映画を撮るとはとても信じられないのだが……。

そして結局完成した『アヴァロン』には鎧兜の騎士こそ登場しなかったものの、このアヴァロンとは間違い無くアーサー王伝説のアヴァロンで、その物語の背景にはアーサー王伝説が織り込まれていた。

やはりこの映画を理解するにはアーサー王伝説を知っておく必要があるのだが、日本でのアーサー王伝説の認知度といったら大した事は無く、聖杯だのエクスカリバーだのという言葉と関連があるらしいという事くらいしか知られていないのが現状である。そこでここでアーサー王伝説を紹介するのは押井作品ファンにしてアーサー王伝説のファンでもある私の義務と勝手に考え、ここにそれを記すものである。このアーサーに関する記述を見てから映画『アヴァロン』を鑑賞し、そしてあの歌を聴く時、必ず何か違ったものが見えてくるはずだ。

アーサー王伝説と史実のアーサー

まずアーサーとは何者かという問いに簡単に答えるとこうなる。紀元5世紀頃のブリテン（イギリス）の王で、侵入者のサクソン人を蹴散らしてブリテンを平定し、更には大陸に遠征、西ヨーロッパを支配する王国まで築いた。だがアーサーの甥にして息子であるモルドレッドの裏切りによって王国は崩壊、カムランの戦いにてモルドレッドを打ち倒したが自らも瀕死の傷を負い、アヴァロンの島へと去ってゆく。その最後は謎に包まれている。

アーサー王伝説が史実かどうかといわれると、取り敢えずアーサーその人は実在しなかったと答えなければならない。5世紀にローマ帝国の支配力が低下すると、ブリテンにサクソン人が侵入しようとする。だがこの侵略の試みはローマ＝ブリトン人（イギリス諸島のケルト人）によって撃

滅された。この時のブリトンの指導者〜恐らく王ではなく将軍のような存在〜が、アーサーのモデルになったのではないかと考えられている。それが吟遊詩人によって伝えられ、時には変化し、時には他の物語が組み込まれながら成長して行く。当時は物語においてフィクションの概念は無く、文字を理解する者も、そもそも本というもの自体も貴重な時代においては彼らの語る物語それが史実の歴史だった。

最初にアーサーの纏まった記録として登場したのは、1130年代にジェフリー・オヴ・モンマスによって編纂された『ブリテン王列伝』であった。ここでは既にアーサー王伝説の重要なファクターが幾つか登場している。即ちアーサー懐妊において重要な役割を果たした魔術師マーリン、アーサーの妻グィネヴィア、アーサーの甥にして忠実なるガウェイン、裏切り者モルドレッド、そして最後の戦いに倒れたアーサーが「アヴァロンの島に運ばれ、そこで傷の手当を受けた」というくだりである。しかしアーサーの剣のエクスカリバー、円卓騎士、聖杯探求、そしてランスロットとグィネヴィアの関係については無い。

面白いのはブリテン王の（時にはフランス、ノルウェー、デンマークなどヨーロッパ各地を征服したとされる）アーサー王の物語がブリテン、即ちイギリスに留まらず、大陸にも伝えられていく事である。そしてアーサーとその配下の騎士たちはフランス語の名で呼ばれ、イタリア語の名で呼ばれ、ドイツ語の名で呼ばれた。キリスト教の勢力の広がるほぼ全地域にアーサーの名は広がって行く。

そして各地でアーサーの物語に多くのエピソードが付け加えられる事になった。それがアーサーの円卓騎士団であり、そして円卓騎士一人一人、即ちトリストラム（トリスタン）、パーシヴァル、ギャラハッド、ランスロットといった騎士の物語、更にランスロットとグィネヴィアの不義の恋愛の物語や、聖杯探索の物語である。

これらの物語がイギリスに帰り、それを纏めてアーサー王国の悲劇的な崩壊までを描ききったのがトマス・マロリーの『アーサー王の死』である。現在アーサー王伝説を語る時には、まずこの『アーサー王の死』が元にされているといって良い。以下の記述も基本的にマロリーに従っている。

アーサー王伝説はケルトの伝承、伝説や神話をその土壌としている。キリスト教の布教によってアーサー王伝説もいわば〝教化〟され、教会の権威やキリスト教の教訓などが塗り込められるようになるが、しかしそのケルト的特性が完全に失われる事は無く、それが今日に伝えられるアーサー王伝説を未だに神秘的なものとしている理由である。

現在のイギリスには、アーサー王伝説に結び付けられた土地が各所にある。アーサー出生の地ティンタゲル城跡、アーサーの宮廷キャメロットだったのではないかとされるカドベリ・カールス、アーサーの宮廷魔術師マーリンが魔法によって築いたとされるストーンヘンジ、アヴァロン島と考えられるグラストンベリーなど。そして実は現在、アーサーとグィネヴィアの墓というのがグラストンベリー修道院に実際にある。しかしこれは火災によって損害を蒙った修道院が、寄付金集めの一助とするために捏造した話であると考えられている。

アーサーの誕生と戴冠

では、マロリーの作を中心にしてアーサー王の物語に簡単に触れてみよう。

アーサーの父の名はブリテン王のウーサー・ペンドラゴン（竜の王あるいは竜の頭の意）である。『ブリテン王列伝』によるとアーサーはウーサーの死後世襲によって王位を継ぐが、後に有名なエピソードが付け足され、『アーサー王の死』にもそれが描かれている。

ウーサーはイグライネという女性を見ると、激しい情欲に駆られる。だが彼女には既に夫のティンタゲル候ゴルロイスがいた。ウーサーは戦い取ってでもイグライネを我が物にするつもりだが、ゴルロイスはイグライネを防備の堅いティンタゲルの城に閉じこめ、自らは軍を指揮してウーサーの軍と戦った。

だがウーサーはマーリンの魔法によって、ゴルロイスそっくりに変身すると、戦わずしてティンタゲルの城に入り込み、イグライネと床を共にする。その時に宿った息子がアーサーである。同日ウーサー軍との戦いでゴルロイスが死ぬと、直ちにウーサーはイグライネを妻に娶った。ところでティンタゲル候とイグライネには3人の娘（アーサーから見ると異父姉）がおり、その中にモルガン・ル・フェがいた。

アーサーが生まれると、ウーサーの宮廷魔術師のマーリンはアーサーを自分の養子にしたいと申し入れた。そしてマーリンはアーサーをエクトールという騎士の元にやり、エクトール自身の息子カイ（後に円卓騎士となる）と共に育てさせた。そしてアーサーが2歳の時にウーサーは死ぬ。それから長い空位の時代が続いた。

アーサーが15歳になったとき、マーリンはクリスマスの日に全国の貴族をロンドンに招集した。そして教会でミサが執り行われているとき、巨大な大理石の石が現れ、その中央に鋼の鉄床（かなとこ）のようなものがあった。そこには剣が刺さっており、こう記されていた。「この石の鉄床よりこの剣を引き抜く者こそ、正当な血筋の全イングランドの王なり」そして我こそはと多くの貴族、領主、騎士が剣を抜こうと試みたが、誰一人抜く事は出来ない。だがその時、エクトール及びカイと共にロンドンに来ていたアーサーはその剣を抜いてしまったのである。剣が鉄床に戻され、再び他の者が剣を抜こうと試みるが成功しない。だがアーサーは再び難なく抜いてみせた。マーリンはアーサーが王の血を引く者である事、そしてアーサーの出生の秘密を明かした。そしてアーサーが戴冠する事になる。これを快く思わない貴族が反乱を起こしたが、アーサーはこれを鎮圧し、王座を確固たるものとした。そしてキャメロットの王宮が作られる。

エクスカリバー

エクスカリバーはアーサーが持つ剣の名前であるという事は広く知られているが、実はこれも混乱の元となっている。

初期の物語ではアーサーが岩から引き抜いた剣がエクスカリバーと呼ばれていた。だが後の物語では、アーサーは王の試練として引き抜いた剣を戦いで折ってしまう。するとマーリンはアーサーをある湖まで連れて行く。するとその水面から手が差し出され、その手には剣が握られていた。これがエクスカリバーである。この剣の鞘には、これを持つ者を出血から守るという魔力が秘められていた。

カバル

カバル（カヴァル）とは、ほとんどその存在が出てくることはないが、アーサーの犬の名といわれている。

アーサーの戦いをテーマにしたウェールズの詩を元にしたと思われる、『ブリトン人の歴史』という本がある。この本に、ブエルト（中南部ウェールズの〝ビルズ・ウェルズ〟）にある積み石には犬の足跡があって、アーサーの猪狩りに付き添っていた猟犬カバルのものであり、この石はこの場から持ち去っても再び戻ってくるという言い伝えが記されている。

マーリン

マーリンとはキャメロットの宮廷魔術師で、ウーサーにも仕えていた。アーサーという稀代の英雄が生まれる手助けをし、その後もアーサー及び円卓騎士の助言者として物語に登場する。

マーリンは人間の子供ではなく、悪魔が人間に化けて、人間の女に身篭らせた子供である。マーリンが宿った時に直ちにマーリンの母親は教会で清めを受けたので、マーリンが邪悪を帯びる事は無かったが、しかしマーリンは幼少の頃から先見の明と卓越した知性で周囲を驚かせる。円卓騎士の成立にも大きな役割を果たし、アーサーと円卓の騎士に常に忠実だった。

だがマーリンは女運が無かった。愛人になるという条件の許にモルガンに魔法を教えるが約束を反故にされて逃げられる。またヴィヴィエンという少女（ランスロットの育ての親である〝湖の淑女〟と同一視されている場合もある）に求愛し、彼女に魔法を教えるが。ヴィヴィエンはその術を使ってマーリンを魔法の塔に閉じ込めてしまった。こうしてマーリンは物語から姿を消すのだが、彼の代わりにヴィヴィエンが助言者として、アーサーをモルガンの罠から救う事になる。

マーリンは予知の他に変身の能力も持ち、ウーサーの例のように他人を別の姿に変えることも出来た。これはケルトにおけるドルイド僧に関する伝承の影響が強い。

モルガン・ル・フェ

フェ（フェイ）とは妖精を意味するが、当時の〝妖精〟の意味は決して

羽を生やした可愛らしいような存在ではなく、正に〝妖女〟を意味していた。年老いる事は無く魔法の力を持ち、森の中など人の力の及ばぬところに住み、そして人をかどわかす危険な存在である。

彼女に関しては極めて謎が多い。モルガンは8人の姉妹と暮らしているというくだりは、ジェフリー・オヴ・モンマスの『マーリン伝』に登場している。これによるとモルガンは治療の力と空を飛ぶ能力を持っていたとされる。3を3倍した9という数字は、ケルトでは神聖な数とされていた。

だがやがてモルガンはアーサーの異父姉という設定が組み込まれ、『アーサー王の死』でもこの説が使われていて、8人の姉妹は登場せず、多くの作品がこれに従っている。これが映画『アヴァロン』で登場する〝九姉妹〟の言葉をマイナーにしてしまっている理由である。現存するアーサー王物語で〝九姉妹〟に焦点を当てているものはほとんど無い。

モルガンはアーサーと円卓騎士を憎み、何度も彼らを陥れようとする。ある時モルガンはアーサーの寝室に忍び込み、エクスカリバーを奪おうとする。しかしアーサーが寝たまま抜き身のエクスカリバーを強く握っているために果たせず、鞘だけを奪って逃げた。アーサーと配下の騎士はそれに気付いてモルガンの後を追う。

モルガンは逃げ切れないと見るや、エクスカリバーの鞘を近くの湖に投げ捨て、自らと自分の家来を魔法で石にしてしまった。アーサー達はそれを見て、モルガンに天罰が下ったために石になってしまったのだと思い、引き返していった。モルガンはアーサー達が去ると魔法を解いて逃げ去った。エクスカリバーの鞘は誰にも見つけられなかった。

もしモルガンがエクスカリバーの鞘を奪わなければ、アーサーが最後の戦いで瀕死の重傷を受ける事はなかったはずである。だがカムランの最後の戦いで重傷を負ったアーサーの傷を癒すためアヴァロンに連れて行くのは、このモルガンなのである。アヴァロンのくだりについて詳しく書かれているものはほとんど無いが、この場面においてモルガンの悪意を感じさせるものは全く無い。

これは面白い暗示である。これは古代より男性が女性に抱いている感情、即ち女性とは男性を憎みながら愛し、常に男性を虜にしようとしているものだという信仰の表れだろう。アーサー王伝説にはこのような女性の二律背反が何度も描かれている。ヴィヴィエンもその一例である。

円卓の騎士と聖杯

騎士にとって名誉は極めて重要な事である。食事の際誰がテーブルの上座につくかという名誉を巡っての争いを避けるため、アーサーは円卓を用いた。だが円卓には誰も座らない席が一つ用意されていた。これは新約聖書における裏切り者のユダを表す〝危険な席〟で、資格のある者が現れるまでその席は空のままだった。ここに座る事になるのは聖杯を手に入れる運命を与えられた英雄である。この〝英雄のためにとっておかれた席〟というのは、キリスト教的な味付けがされているが、元来はケルト神話からきたものと考えられている。

円卓の騎士は強い同胞精神に支えられ、出身、人種による差別は全く無かった（円卓騎士にはキリスト教徒のサラセン人パロミデスもいた）。馬上槍試合（トーナメント）などで互いを磨き合い、そして騎士達は冒険と名誉を求めて探求（クエスト）の旅へと出発して行く。

その最大の冒険が聖杯の探求である。聖杯については諸説あるが、イエスの最後の晩餐の時に食べ物を載せ、またイエスが十字架に磔にされた時に、その血を受けた大皿であるというのが標準的である。聖杯はアリマタヤのヨセフとその子孫によって西へ、ブリテンへと伝えられたという。

聖霊降臨祭の日に騎士が円卓に会した時、そこに聖杯が僅かな時間現出して再び消えた。円卓騎士はもう一度聖杯を目にしようと探索に出る事を誓うが、多くの者は探索に失敗して戻る事になり、聖杯を目にする事が出来た者は僅かだった。

最初の聖杯について書かれた書、クレティアン・ド・トロワの『聖杯物語（ル・コント・デュ・グラール）』では主人公はパーシヴァルという騎士になっている。パーシヴァルは〝漁夫王の城〟で、足が不自由な不具の王にもてなされ、ここで聖杯と聖槍（ゴルゴタの丘でイエスを刺したとされる槍）を目撃する。だが、この物語は結局未完に終わっている。やがて多くの作家がその続きを書き、そのうちにパーシヴァルはランスロットの息子のギャラハッドというキャラクターに主人公の座を奪われており、『アーサー王の死』でも聖杯を手にするのはギャラハッドである。聖杯は天に返され、ギャラハッドも天に召される。ギャラハッドと共に聖杯を目撃したパーシヴァルも騎士団に戻る事はなく、修道院に篭って死ぬ事になる。

ここに登場する聖杯はキリスト教の聖遺物という事になっているが、しかし原点はケルト神話の、「いくらでも料理が出てくる魔法の大釜」であると考えられる。円卓騎士の前に聖杯が姿を表した時、騎士の前に「それまで目にした事もないような豪勢な、そしてその騎士一人一人の望みのご馳走」が現れたからである。また、古典的な神秘宗教、ビザンチン、ペルシャ、ユダヤ、そしてイスラムの伝説にまで〝聖杯〟の影響は遡る。これがキリスト教によって彩色されたのが現在の聖杯物語である。

ランスロット

円卓騎士の中で最も優秀な騎士であったが、しかし最後にはランスロットによってアーサーの王国は崩壊への道を歩む事になる。その過程は『アーサー王の死』に克明に描かれている。

ランスロットは西フランスのある領国の、バン王の息子だった。だが言葉も話せない幼い頃に戦いで父を失い、〝湖の淑女〟という妖精にさらわれ、彼女の手で育てられる。これが彼が〝湖のランスロット〟と呼ばれる由来である。

ランスロットが18歳になると〝湖の淑女〟は彼を人間界に帰す事にし、アーサー王の宮廷に連れて行った。そして彼は最高の騎士となる。

ランスロットは常に王に忠実であり、アーサーの窮地を救った事も1度や2度ではない。だがそのランスロットの恋人が、主君アーサーの妻であるグィネヴィアだというのが悲劇の始まりであった。ランスロットとグィネヴィアは感情を抑えきれずに密会を重ね、やがてそれが発覚する。ランスロットは逃れたがグィネヴィアは捕らえられ、アーサーは悩んだ挙げ句に法に従い、グィネヴィアを火炙りにするという苦渋の決断を下した。だがその刑場にランスロットがグィネヴィア救出に現れ、グィネヴィアを連れてフランスに逃れた。しかしその救出劇の最中で、ランスロットはやはり円卓騎士でありアーサーの甥でもあるガウェインの弟のガレスらを殺してしまった。そして復讐心に燃えるガウェインにもせつかれ、アーサーと軍はランスロット討伐のためにフランスに上陸する。

ローマ法王の介入によってグィネヴィアはアーサーの元に戻る事になり、イギリスへと帰った。だがフランスにてアーサー軍とランスロット軍の衝突は続く。嘗ての円卓の騎士の同胞にして親友だったガウェインとランスロットの一騎打ちが行われ、ガウェインは負傷するがランスロットはとどめを刺さずに戦いを放棄して戦場を立ち去る。だがガウェインの傷は重かった。

カムランの戦場

そこで、本国を任されていたモルドレッド（アーサーの甥であり、そしてアーサーの異父姉モルゴースとアーサーとの間に生まれた実子。映画『エクスカリバー』などではアーサーとモルガンの息子になっている）が反乱を起こしたという知らせが入る。モルドレッドはアーサーが死んだという噂を流し、グィネヴィアを自分の妻にして王位を簒奪しようとしたのだ。アーサーは直ちに軍勢を引き返してイギリスに上陸するが、この時にガウェインは息を引き取った。

そしてアーサー軍とモルドレッド軍の間で激しい戦いが行われる。だが夜に、アーサーのもとにガウェインの亡霊が現れ、今モルドレッドと戦うと命を落とす事になるとアーサーに警告した。アーサーはそれを受け、モルドレッドと休戦する事にする。カムランの地にて休戦の取り決めが行われる事になったが、双方とも相手の背信を恐れて緊張していた。

この時一人の騎士が蛇に噛まれた。その騎士は蛇を殺そうと剣を抜いたが、極度に緊張していた両軍の騎士達は剣が煌くのを見るや、たちまちのうちに大乱戦に陥ってしまったのである。

この混戦の最中にアーサーはモルドレッドの姿を見つけた。ガウェインの警告があったにもかかわらず、アーサーはここで決着をつけてくれようと槍を持ってモルドレッドに突進してゆく。槍はその体を貫き、モルドレッドは自らが致命傷を負った事を悟ったが、体を更に深く槍に差し込んでたぐり寄せるとアーサーに迫り、自らの剣をアーサーの兜に叩き付け、そして事切れた。

重傷を負ったアーサーは戦場から運び出される。アーサーの元に最後に残ったのは円卓騎士のベディヴェーレだけとなった。

アーサーはベディヴェーレに命じ、自らの剣エクスカリバーを近くの湖に投げ込むように命じた。ベディヴェーレはためらったが最後に言われた通りにすると、湖から一本の腕が伸びて剣を受け取り、3度振り回すと水中に消えた。こうしてエクスカリバーは異世へと帰って行った。

アーサーの死とアヴァロン

ベディヴェーレがアーサーを背負って水辺に行くと、そこには一隻の平底船が待っており、多くの淑女が黒い頭布を付けていた。その中にモルガン・ル・フェがおり、彼女らはアーサーを船に乗せた。

「私はこの傷を癒すためにアヴァロンへ行かねばならない、そしてもし私の話を二度と聞く事が無ければ、私の魂のために祈ってくれ」アーサーはベディヴェーレにそう言い残し、アーサーと淑女を乗せた船は岸から離れ、去っていった。

残されたベディヴェーレは泣き、夜通し森の中を歩いて通りぬけ、そして夜が明けると礼拝堂と隠者の庵を見出した。隠者によると、夜中に淑女たちの一行がアーサーと思われる遺体をここに運んできて埋めて行ったのだという。ベディヴェーレはその庵に留まって祈りを捧げる日々を送る。

モルドレッドの反乱を知ったランスロットは、戦いにおいてアーサーを助けるためにイギリスへと急いでいた。だがドーヴァーに上陸すると既に遅すぎた事を知り、ガウェインの墓の前で涙を流す。そしてグィネヴィアを探すために馬を走らせた。

一方モルドレッドから逃れて尼僧院に身を隠していたグィネヴィアは、アーサーとモルドレッドの双方が死んだという知らせを受けると、尼僧になる誓いを立てた。そこにランスロットがやってくるが、彼女の決意を知ると自身も世を捨てる事にする。二人は悲嘆のもとに別れ、ランスロットは隠者の庵のベディヴェーレを見出し、自らもそこに留まった。

7年後、グィネヴィアが死んだという知らせを受けると、ランスロット達はその遺体の入った棺を運んで、アーサーと並べて葬った。そしてランスロットも、自らのかつての居城の"喜びの城"に葬ってくれるように言い残して死んだ。ベディヴェーレはアーサーの墓の傍の庵に死ぬまで留まった。これが円卓の騎士の最後である。

アヴァロンとはウェイルズ語の"アファル"ないし"アヴァル"、即ち"林檎"から来ているとされる。ケルト神話では林檎は、死が存在しない異星の果物と考えられた。即ち不死であり、つまりアヴァロンは不死の国である。

一説によればアヴァロンは、イングランド南西部のグラストンベリーであるとされる。ここが当時は周囲が沼に囲まれた島のようになっており、また林檎が豊富に実っていたというからである。

物語においてどう語られようと、またグラストンベリー修道院でアーサー王の"墓"発見の報が流されようと、アーサーは救世主のように人々の心に残り続け、いつの日か彼が再び戻ってくるという信仰を根絶する事は出来なかった。つまりアーサーはアヴァロンで傷を癒し、そして再び戻ってきて戦いの指揮を執り、ブリトン人の偉大な王国を築くと。その日までは異世で、或いは秘密の洞窟の奥底で、或いは魔法の城の中で休息を楽しんでいると。マロリーの『アーサー王の死』においても、アーサーは本当に死んだのかという問いに対する明確な答えは書かれていない。修道院に運ばれた遺体が本当にアーサーなのかどうか、誰にも確信が持てなかった。そして、墓碑にはこう刻まれたという。

「ここにかつての王にして未来の王アーサーは眠る」

うる星やつらＴＶシリーズ押井作品レヴュー

（文章　甘埼庵）

"押井作品"と銘打ったが、押井氏が関わったからと言ってそれが全て良質な作品かと言えば、そうでもなく、押井氏が関わらない作品であったとしても、かなりのボリュームを持つ作品も又、存在する。と、いうことで、一応押井作品の全部と、筆者の勝手に考えた良質作品をレヴューする。一応の区切りをつけてはおいたが、どうせなら清濁併せ呑む覚悟で全てを見る事をお勧めはする。

「付記」とあるのは、劇中で印象的な台詞を記した。どのようなタイミングでこの台詞が出ているかを期待しながら観るのも一興と思われる。

ただ、筆者自身、この作品を最後に観たのがなにせ10年以上も昔。これらは全て筆者の記憶が元なので、違いがあったら、御容赦願いたい。

尚、文中の用語の中の"絵"は絵コンテ。"演"は演出。"脚"は脚本を担当した事を示す。無印は、押井氏が関わっていない（チーフディレクター以外にスタッフロールに出ていない）回である。

1話　うわさのラムちゃんだっちゃ！（絵・演）

記念すべき初タイトル。ただし、この作品に関し、多くの人は関心を持たなかった。アニメの存在価値がようやく認められつつある時期の作品であり、しかも本作品は対象とする年齢層が分からなかった。果たして半裸の女性が画面中に出てくる作品がどこまで受けるか。という問題もあった。

鬼ごっこの描写で、ローラーゲーム、棒高跳び、ランドセル型個人用ロケットなどが使用されており、当時の時代背景（ロス五輪）が分かる。

本作品は諸星あたるとラムの鬼ごっこが描かれており、あたるがラムのブラを奪い取ってしまうという描写があった。これがあたるとラムの縁の始まりで、我々にとっても、そこから長く続くシリーズのつきあいの始まりであった。映画『ビューティフル・ドリーマー』（以下ＢＤ）で、この時の回帰がなされており、その時のあたるは、ラムの角をつかむのを一瞬躊躇しているのが印象的。

付記「おぬし、救いようのない顔をしている」

2話　町に石油の雨がふる（絵・演）

原作ではこの間に1話挟むのだが（ＴＶ版12話「ホレホレ小悪魔だっちゃ！」がそれ）、ここで敢えてラムの存在をアピールすることで、中心をはっきりさせようとしているのが分かる。

あたるが捕らえられた際、「国外逃亡を図って失敗し……」という独特のメガネ節の片鱗が既に現れているのも面白い。

ここでは『うる星』屈指のキャラ（と思う）サド山と言う人物が登場する。友引高校のＳＭ同好会（？）のメンバーで（他部員は不明）、メガネ、パーマ、チビ、カクガリ（以下4人組）の指令で時計部屋にあたるを監禁し、徹底した拷問を行うのだが、残念なことに、彼が登場したのはＴＶ版では本作品と89話の『はっぴぃバースデイマイダーリン』のみ。劇場版『オンリー・ユー』（以下ＯＹ）では一応登場している。

付記「ベントラベントラ」

5・6話　変身美男レイが来た！／くたばれ！色男（6話のみ絵・演）

この2作はラムの元婚約者がやってくるという、少女漫画じみたストーリー。だが、当然ギャグでそれを済ましてしまい、結局あたるとラムの関係は全く変わらない。というオチとなる。

この作品では、ＴＶ版のみならず押井作品では非常に重要なアイテム牛丼が初登場する。ちなみにレイに口説かれるカップルの女性の名前は「タミ子」で、押井作品に多く登場する名前であることもチェック。

9話　謎のお色気美女サクラ（絵・演）

ここで待望の大人の女性、サクラ（ＣＶ鷲尾真知子）が登場する。ただ、この当時、声は全く駄目で、妙にキンキンした声色だった。そのためか、妙に雰囲気にそぐわず、サクラが浮きまくっており、それが気になってストーリーにのめり込めない（人によると思うが）。

付記「はらったまっ、きよったまっ」

15話　おし入れの向こうは海王星（絵・演）

ラムの友人お雪初登場の回。結構描写がきわどく、しかも襲いかかるあたるを回避したお雪の台詞が妙に意味深であるため、一種の怖さを感じる回である。

付記「参った参った隣の神社」

19・20話　ときめきの聖夜（絵・演）

初のＡＢパート使用作品。うる星やつらが単なるスラップスティックではないことを知らしめた作品。ここでは笑いと不気味さ、そしてロマンスが非常に上手く映像化されている。ここでようやく、あたるとラムとの関係がはっきりしたと言う意味でも特筆すべき作品。又、スタッフも、この辺りでようやくふっきれたらしい。実にのびのびと話を作っている。

ここで特筆すべきは何と言ってもメガネ（ＣＶ千葉繁）の魅力が一気に爆発している。特に、ルージュを唇に塗ったくり、不気味な笑みを浮かべる姿は、一見の価値はある。

21・22話　あたる源氏平安京にゆく

うる星やつらのキャラを使った時代劇。時代考証はおろか、原作も全く無視してやりたい放題やっている。このような作品が出たと言うことは、完全にスタッフの開き直りであろうと思われる。

あたるの永遠のライバル面堂終太郎（CV 神谷明）が初登場した話でもある。

27話　面堂はトラブルとともに！（絵・演）

既に画面には一度登場している面堂であるが、実際の登場はこの話。あたるとラム、そしてしのぶの三角関係に、ここで終止符が打たれ、さらにややこしい人間関係が生まれる。

原作とは異なり、実際にあたると面堂との実に下らない決闘は行われる。ラストシーンでの切腹シーンは、やはり、面堂の格好つけなのかしらん？

28話　星座はめぐる

この話もほぼ原作無視で、最後にあたる達2年4組の全員は星になってしまうというラストで締めくくられる。

ラストシーンでのあたるの父母のほのぼのとした会話は、「産むんじゃなかった」が初期の頃の口癖のあたるの母（CV 佐久間なつみ）の心の中がよく分かる話である。

付記「どうせなら、このままいてくれた方が」

31話　ああ個人教授！

シリーズ初の完全オリジナル作品。ラムへの恋慕に心奪われ、あたるを目の敵にする暴力教師（CV 玄田哲章）の声の演技は見事だった。

この暴力教師、最後に人格崩壊を起こして月に飛ばされるのだが、Bパートの32話「戦りつの参観日」ではしっかり友引高校に復帰していた（やはり、精神は病んでいたようだが）。

34話　魔のランニング（絵・演）

この回で、あたると面堂との戦いに一応の決着が付く。知らず知らず悪魔ベリアルと契約を交わしてしまったあたるが、面堂を圧倒し、それで青春ドラマかと思えるほどくさい演出がなされる。結局はギャグに終わってしまうのだが。

35話　ひな祭り！　ランちゃん登場（絵・演）

ラムのライバル、ランが初登場。レイをラムに取られた腹いせにあたるの若さを吸い取ろうとするのだが、これ以降の話でもことごとく失敗している。

しかし、たとえ成功していようとも、あたるの場合、次の回にはしっかり復活していると思うのだが。シリーズ中唯一のメガネのキスシーンがある。

39話　春うらら居眠り教室（絵・演）

クラスのみんなが眠ってしまい、それぞれの方法を用い、起きていたあたると面堂がラムを巻き込んで大騒ぎする話。さほど印象深い話ではない。

42話　目ざめれば悪夢

あたるの夢の中でストーリーが進行する話。本作品に登場する夢邪鬼は、姿を変えて『BD』に登場している。

43・44話スペースお見合い大作戦（絵・演）

2クールが過ぎても生き残ったためか、実質的にここからABパート通しての話となる。この話は、基本的に原作とほぼ同じだが、あたるがラムのお見合い話を壊しに行くというストーリーは、あたるがラムをどのように思っているか、良く示している。地底のプリンスを演じた千葉繁氏の怪演が光る。

付記「わはははは」

45・46話　春らんまんピクニック大騒動（絵）

ほぼ原作通り。前後編ともさほど印象深い話ではない。

付記「プライドの化け物じゃ」

49話　テンちゃんの恋（演）

テンのサクラに対する恋心を描いた話。テンの応援のため、金太郎が再登場する。遊園地の乗り物にDr．スランプあられちゃんとシャア・アズナブルもどきが登場し、時代を感じさせる。空中にサクラの似顔絵が描かれるラストはちょっとロマンティック。

付記「アメリカン、大盛り二つ」

52話　クチナシより愛をこめて

これはほぼ原作通りだが、巨大なクチナシの花を片手に、友引町を爆走するあたるのパワーは凄まじかった。まだまだ未完成だが、このスピード感描写はこの後のシリーズでは、重要な要素となっている。立ち食いそばを啜る4人組の姿があるのはチェックされたし。

付記「おねぇさぁ～ん」

53話　美少女は雨とともに

これもほぼ原作通り。ただ、原作と較べ、遙かに不条理描写が増えていた。アメフラシの不気味さと、照子のパパの妙な怖さがマッチしていた。

56話　花和先生登場！　これが青春だね！（演）

2年4組担任の花和先生が登場する回。高校生をこういうものだと限定してしまう先生は甘いが、それなりに健気でもある。ラムが友引高校に編入したのもこの回のはず。

59話　レイ復活！　自習大騒動（絵・演）

自習という甘美な時間が、レイの登場によってぶちこわされる回。ここでもあたると面堂との低レベルな戦いが繰り広げられる。壊れた面堂が結構良い。面堂家の黒子が出てきたのはこの回が初めてではないかな？

62話　どきどきサマーデイト（演）

あたるとラムとのデートの顛末が描かれる。ここではパーマも彼女を連れていた。もしこれがメガネに見つかったら、制裁が加えられていただろう。深読みするなら、実際に制裁を受けたのかも知れない。以降、彼女は登場しない。

65話　酔っぱらいブギ

劇場1作目『オンリー・ユー』の脚本を書いた金春智子氏による脚本。何でも、映画版の慣らしのために描いたそうな。ストーリーに関しては可もなく不可もなく。ただ、挿入歌でたった1回しか用いられなかった「マルガリータ」が流れているのが特徴と言えるくらいか？

66話　ニャオンの恐怖（脚・絵・演）

この辺りからそろそろやりたい事がはっきりしてきたと思う。原作を勝手にアレンジし、やりたい放題やっている。これ以降パクリが増え、モブシーンなどを見る楽しみが増えた。あたるとトラジマの戦いは、『あしたのジョー』そのもの。オチはなかなか強烈で、あたるがキスしたその相手の正体は……。

付記「俺、あれと……うぇ」

67話　君去りし後

筆者本人はさほど気に入っていないのだが、シリーズ終盤でテレビの中で行われたファン投票で堂々の1位を取った作品。古川登志夫氏の汚い声の演技はなかなかのもの。

付記「ラムぅ～ぐじゅっぐじゅっ」

69話　買い食いするものよっといで

学校帰りの買い食い（この場合、授業をエスケープしてだけど）の甘美な時間を守るために戦う友引高校の面々のお話。押井氏が脚本なり、演出を手がけたら相当面白いものになっただろうだけに、少々残念。原作者の漫画『ザ・超女（スーパーギャル）』が看板に描かれていたりする。

70話　戦りつ！　化石のへき地の謎

スピード感が遺憾なく発揮された作品。〝静〟と〝動〟との対比が非常に上手い。ドキュメント番組（当時、『水曜スペシャル』の川口浩シリーズが流行っていた）というのがどのように作られているか、よく勉強になる（嘘）。

72話　恐怖のムシ歯WARS!!（脚）
伝染する虫歯に冒された2年4組の面々が取った行動を描く。極限状態にある人間性というものをまざまざと見せつけた作品。特に面堂としのぶの会話は、危うく人間不信に陥らせるほどの説得力を持つ。この辺りからだんだんと壊れてくる校長の、凛々しい姿もチェック。
付記「しのぶさん、しのぶさーん」

74話　階段にネコがおんねん
こたつネコ登場。後期シリーズのCDとなるやまざきかずお氏は、このネコをいたく気に入ったようで、自画像にもこたつネコを用いていた。

75話　タヌキは恩返しができるか!?（演）
数多くの昔話をモティーフに、タヌキの出来る〝恩返し〟というものを考察する。ちなみにこのタヌキは3作目の劇場版『リメンバー・マイ・ラブ』（押井氏はノー・タッチ）にも登場する。

76話　決死の亜空間アルバイト
Aパートはつげ義春の『ねじ式』的な不条理世界が展開し、一方、Bパートは女湯の背中流しに汗を流すあたるの姿が描かれる。不条理劇あり、多数の女性キャラ出演あり、メカありで、見所の多い作品。
付記「阿修羅とは……」

84話　面堂家仮面ぶとう会（絵・演）
〝ぶとう会〟と聞いて、何を思い出しますか? あたるの思惑と、面堂の計画の誤解が生み出す気持ちのすれ違いを描く……。
錯乱坊の登場シーンは様々な意味で圧巻。映画『死亡遊技』のパクリなど、実に見所が多い作品。
付記「葡萄狩り会場は、ここかの?」

86話　竜之介登場！　海が好きっ!!（演）
藤波親子登場の回。Aパートでは海に行ったときの醍醐味が、あたるの口を通して語られる。特に藤波親父の魅力に溢れる回。
付記「具の少ないラーメンとか、粉っぽいカレーとか」

87話　さよならの季節（脚・絵・演）
シリーズ中、最高のレベルを誇る作品。本来の脇役に過ぎないメガネを主役に据えたことで、一種異様な空間を作りだしている。立ち食い。友引町の高校の人間関係。女の子。メカ。メガネの個人的魅力。全編が見所と言っても良い。特にハイテンションなメガネの一人芝居は、千葉氏の実力を遺憾なく発揮している。
付記「牛丼とか、たこ焼きとか、命とか」

89話　はっぴぃバースデイマイダーリン
オリジナル。ラムとあたるの微妙な関係を上手く描いている。ただし、相当にクサい話でもある。
ラムが入った映画館で原作者高橋留美子氏の作品『笑う標的』（後にくだらないOVAが出たが）が上映されていたりする。
付記「聞こえてるよ」

90話　地獄のキャンプに桃源郷を見た！
一応原作通りに進むが、ラムの料理に気絶するパーマと、それでも愛のために全て喰って、半死になってしまうメガネなどとにかく笑える。Bパートのレースは映画『エクスカリバー』のオマージュが詰まっており、知っている人間はかなり笑える。
付記「もも〜」「エクスカリバー」

91話　花ムコの名は竜之介（演）
クラマ姫の婿探しの話。今回の獲物は竜之介。冒頭の見合い写真に押井守、伊藤和典などが登場しているのはお約束。波動砲風の性転換ランチャーによる銃撃戦が押井演出を感じさせる。千葉繁演ずるカラス天狗が個性豊か。
付記「お父さんですよ〜、竜ちゃん」

94話　しのぶのシンデレラストーリー（絵）
オリジナル作品。しのぶを主役に据え、ハードなドラマが展開する。しかし、30分で出来る事とは、相当限られる事を痛感させられる作品でもある。

95話　ラムちゃんの理由なき反抗（演）
あたるの監督で映画を作ろうという企画だが、様々な映画のパクリがあったりして、楽しめる。どこにどの映画が使われているか、探してみるのも一興（後期シリーズの141話『堂々完成！　これがラムちゃんの青春映画』が、この完成型と言えるだろう）。素人の声作りをするしのぶ役の島津氏の声の演技はすばらしい。
付記「らんらんら〜ん、らんらんら〜ん、ららららんらんらん」

96話　大勝負！　サクラVS錯乱坊
気怠げな夏の一日。諸星家のトラブルが描かれる。とは言え、ここでの中心はむしろサクラと錯乱坊であろう。対決する錯乱坊の背後霊とサクラの守護神にメカが加わり、混乱の局地となる諸星家の描写は実にパワー溢れる。
付記「暑い」

98話　そして誰もいなくなったっちゃ!?
オリジナル。当時のうる星やつらファンクラブの投票で堂々一位を取った作品（TV版では二位に終わった）。マニアの投票だけに、一般投票でトップを飾った『君去りし後』よりは、遙かに納得がいく。
タイトルで分かる通り、ストーリーはクリスティの『そして誰もいなくなった』と、『オリエント急行殺人事件』を混ぜ合わせた作品に仕上がっている。うる星キャラが一人一人殺されていく描写は結構怖く、筆者などは、1週間この幻想に悩まされた。
付記「だって」

99話　火消しママ参上！（絵・演）
放火幼児テンの母が実は宇宙火消しであったという、ありがちなネタながら、テンの心理描写はなかなかで、愛と憎しみが同時に起こるというアンビバレントな感情描写は押井作品の独壇場。
付記「強力招来」

100話　ダーリンが死んじゃう!?（演）
二重性を持つランの不気味な面が良く表れた作品。途中までランは本当にあたるを罠にかけて殺そうとしたように見える演出は見事。『不思議の国のアリス』のオマージュも詰まっており、見応えはある。オチがあまりに弱いのがかなり不満。

101話　みじめ！　愛とさすらいの母!?（脚）
実質、『BD』のプロトタイプと言える作品。今まで脇役に甘んじてきたあたるの母にスポットが当てられ、彼女の夢とも現実ともつかない世界が展開する。『BD』と異なり、この作品にオチはないが、それだけに不条理さが尾を引く。『BD』を観て何か思うことがある人には、絶対お勧め。
付記「か〜ごめ、かごめ」

102話　面堂家サマークリスマス（脚・絵）
面堂の妹了子の勝手により、真夏にクリスマスパーティが開かれる面堂邸での、様々な意味で面の戦いを描く。ただ、今ひとつ面白いとは思えなかった。シリーズ中、レイが一番可愛く描かれていたと言う程度か?

104話　ああまぶたの母（絵）
藤波竜之介親子の物語。藤波親父の長冗舌や、本作において完成された観のあるロードムービーシーンなど、とにかく見所の多い作品。特に親父の騙りは、一度は見て欲しい。ちなみに筆者のイチオシ作品である。

106話　大激突！　テンVSあたる（脚・絵）
あたるとテンとの激突が描かれる。テンの必殺技により、怪我をしたあたるに驚くクラスメートには、あたるの存在意義そのものを問いかけているような……。

107話　恐怖！　トロロが攻めてくる!!

オリジナル。山荘に宿泊中のあたる、ラム、しのぶ、面堂がトロロに襲われるという、何かよく分からない話。脚本の伊藤和典は、相当のホラー好きとみた。

付記「トロロが怖くて、山かけが食えるか」

110話　壮絶！　謎のまつたけなべ!!

錯乱坊の持ってきたまつたけのようなものを食べた2 - 4の面々が、突然芸を始める話。様々な芸が登場し、なかなか楽しい。特にチビとカクガリの二人の芸は、凄惨を極める。

付記「諸星あたる。まつたけを、喰います」

113話　レディー竜之介（絵）

104話を少しだけ展開させたような作品だが、出来としては今ひとつ。温泉マークが主役を張るのは、ぴえろ作品ではこれだけかな？

114話　ドキュメントミス友引は誰だ!?

この話は原作にもあるのだが、殆ど別物に仕上がっている。なにせ、肝心なミス友引の決定戦が全く行われず終わってしまうのだから。政治的要素が非常に強く現れ、そう言うのが好きな人（筆者もそうなのだが）にはたまらない。それに対して、オチの弱さがどうも気になる。

この話で踏み絵をやらせるシーンが出ているが、原作者の高橋留美子はそれを見て、怒りを爆発させていた。

116話　終太郎不幸の朝（絵・演）

バンク（総集編）もの。それなりの話に仕上がってはいるが、所詮バンク。

122話　必殺！　立ち喰いウォーズ!!

ささやかな立ち喰いの権利を守るためメガネ以下が面堂の呼び出した立ち喰いのプロ達と対決する。ストーリーも、設定も非常に良い。主人公としてケツネコロッケのお銀と言う、脇キャラを登場させたと言う点も面白い。台詞も名言が多い。ただ、オチが弱いのは否めないが。

付記「だるまさんが政治に口を挟んだ」

124話　マル秘作戦・女湯をのぞけ！

『うる星やつら』を彩る女性陣が一堂に会し、情緒溢れる女湯で親睦を深める話……なのだが、登場するのは何故か男ばかり（笑）。あたる、四人組、面堂が必死に他の男たちを妨害しながら女湯を覗こうとする姿が、笑いを誘う。これ程黒子の存在が重要であった回も無かろう（笑）。

余談だが、筆者は当時、これを両親と共に見る羽目になった。これのお陰で一時的に親子仲が冷えてしまったのは、本当の話。

付記「お前ら、真面目にやれよな」

126話　燃えよラン！　怒りのビデオメール（演）

バンクもの。急遽作られた作品らしく、出来は悪い。

127話　わが青春のサクラさん！（脚・絵・演）

バンクもの。2話続いてバンク作品が出たので、結構腹が立った。制作上、どうしようも無い状態だったらしい。

128話　スクランブル！　ラムを奪回せよ!!

次の129話とセットで前半シリーズの最終話となる。喧嘩の後いなくなってしまったラムを求め、あたると、四人組の探索が続けられる。ラスト近くのモビルスーツに着替えた（笑）メガネの独白シーンや、他の三人の登場の仕方は、非常に上手く計算されている。昨今の駄目アニメ脚本家は見習って欲しいものだ。

ちなみに、これはファンクラブのカルトクイズで出たのだが、友引町の牛丼の値段はこの回で分かる。

付記「父上様、母上様」

129話　死闘！　あたるVS面堂軍団!!（演）

ぴえろ作品としては最終話。128話で故障により面堂邸に墜落したUFOの中で記憶を失ってしまったラムを奪回すべくあたると四人組とが死闘を繰り広げる。ラストはいかにも『うる星やつら』らしかった。原作の最終回も似た感じになったので、これがベストの終わり方ではないだろうか？

おまけ

141話　堂々完成！　これがラムちゃんの青春映画

ぴえろ時代に作られるはずだったそうだが（実は劇場版の2作目の元ネタであっという話を聞いたことがある）、結局ディーンに移ってから作られた作品。ここでの見所は何と言っても、有名映画のパクリの数々。10数本の映画場面が登場するので、映画好きな人なら、どれ程の数の映画が登場しているか、探してみると楽しいはず。

参考文献として『前略、押井守様』を使用する。野田さん、ありがとうございました。それと、カラスさん、教官殿、チェックありがとうございます。お陰で内容も充実しました。

うる星やつらTVシリーズ
名作『ときめきの聖夜』への道

（文章　甘崎庵・カラス）

1話　うわさのラムちゃんだっちゃ！

第1回Aパート　押井守：絵コンテ・演出　星山博之：脚本
昭和56年10月14日放送

《あらすじ》

本作品の主人公、あたるはいきなり不幸の連続にたたき込まれる。女性に見とれていると軟球の直撃を喰らい、ぶっ倒れたところに現れた怪僧・錯乱坊（さくらんぼう）（劇中ではチェリーと呼ばれる）から顔のことを揶揄される。更に極めつけに謎の黒服により、自宅へ強制連行されてしまった。

家であたるを待っていたのは巨大な鬼の姿をした宇宙人だった。彼の話によると、あたるは彼らの側から選ばれた地球の戦士で、インベーダーの戦士と戦う運命を背負わされているという。

それを承認しないのなら、すぐにでも侵略を始めるとの言葉に、周囲はあたるを説得にかかる。命の危険は嫌だと渋るあたるだったが、勝負の方法が鬼ごっこ。しかもその相手がその巨大な鬼の娘ビキニ姿の美女ラムと知った途端、煩悩丸出しで快諾してしまう。

いよいよ勝負が始まった。逃げるラムと追いかけて抱きつこうとするあたる。楽勝かと思いきや、意外に勝負は長引くことになった。動機が不純なだけに、あたるは相手のラムのことを何も知らず、彼女が飛べるという事実を全く顧慮に入れていなかったからだった。

圧倒的に不利なこの状況を打開すべく、あたるは様々な兵器を用い（オリンピック競技にちなむものが多かった）、何とかラムに迫ろうとするが、結果はことごとく失敗。怪我と周囲の罵声は日に日にエスカレートしていく。

周囲の重圧が高まる中、ついに最終日を迎える。唯一あたるを理解しようとするガールフレンドのしのぶは「勝ったら結婚してあげる」と告げる。その言葉に奮起したあたるは「結婚のためならあらゆる事は正当化されねばならない」と言う無茶苦茶な論理を用い、時間切れギリギリに吸盤付きの銃を用いてラムのトラジマブラを奪うことに成功する。

激情してブラを取り返しに来たラムの角を、あたるは見事にタッチする。これにより、地球はインベーダーの侵略を免れたのだ。

ただし、その際にケッコンケッコンと口走ったため、ラムはそれを自分に対するプロポーズと勘違い。あたるに抱きつくわ、それを見て誤解したしのぶにどつかれるわで、ドタバタのうちに終わる。

《コメント》

記念すべき第1話。どんな作品であっても第1話というのは、作品の印象を確定するものだが、放映当時の感想としてはあまり出来の良くないス

ラップスティックとしか思えなかった。もっとも今思い出してみると、僅か15分弱の中に様々な要素をバランス良く詰め込んでいる事に気付かされる。

本作品では冒頭からあたるの女好きを印象づけるが、結果、シリーズ全体が「あたるの女好き」を主軸に展開していくことになる（「諸星あたる」と言う名前で分かる通り、原作の前半はむしろあたるの「不運さ」にスポットが当てられていた）。

この鬼ごっこは後々尾を引き、劇場版第2作『ビューティフル・ドリーマー』（以下ＢＤ）や制作がディーンに変更したＴＶ版130話「異次元空間・ダーリンはどこだっちゃ!?」。そして劇場版『完結編』など、様々な所でこの歴史が繰り返される事となる。全部書き直しているので、見比べてみるのも面白いだろう。

錯乱坊登場時の台詞「おぬしの顔、救いようの無いほど悪い」は良く状況を言い表しており、台詞が良く練れていた事が窺える。

原作ではラムのブラは前日に奪われているが、それも説得力を増すためか（あるいは時間がないためか）、当日に変更されている。この際ラムの乳首が見えることに関してフジテレビと押井監督が、かなりもめたらしい。

ちなみにラムの語源は原作連載当初のアイドル、アグネス・ラムだそうである。

2話　町に石油の雨がふる

第1回Ｂパート　押井守：絵コンテ・演出　星山博之：脚本
昭和56年10月14日放送

《あらすじ》

Ａパート終了と同時に母星に帰っていったラムのことを忘れられない友引高校の面々。その中でもメガネ、パーマ、チビ、カクガリの四人組はラム親衛隊を気取り、再びラムを地球に呼ぼうと暗躍する。拷問研究会のサド山を仲間に引き込んだ彼らはあたるを拉致し、ラムを呼び寄せる手伝いをさせようとする。嫌な思い出しかないラムを呼び返すのは嫌だと拒否するあたるだが、メガネ達の駆使する「説得」の前に屈服する。

6人は円陣を組み、宇宙人を呼び寄せるとされる呪文「ベントラベントラスペースピープル」を唱える。それが最高潮に達したとき、ついにＵＦＯが友引高校の上空に現れる。だが、それは全く異なる形状をしていた。

「う〜む、こういう場合は全く予想していなかった」無責任なメガネの台詞と共に全員ＵＦＯに吸い上げられてしまう。不気味な姿の宇宙人にパニックを起こしたあたるが「離せ！　俺は家へ帰るんだ」と叫ぶと、運転手は妖しく微笑んだ。直後、一行は諸星家の屋根に放り出される。

事情を聞いてみると、実はこのＵＦＯは宇宙タクシーで、あたるのテレパシーに呼ばれてきたのだという。ほっと胸をなで下ろしたあたるがその料金を聞いてみると、学校から諸星家までの運賃はなんと地球の石油埋蔵量と同じだと言われる。体の良い雲助タクシーに捕まってしまったわけである。

それはあまりの暴利だとごねるあたるに交渉は決裂。多数のＵＦＯが飛来し、世界各地の石油コンビナートから町の灯油屋に至るまで、あらゆる所から強引に油を吸い上げ始める。しかもこれがあたるのせいであることが世界中に暴露されてしまったため、面々は周辺住民のリンチに怯えることになる。醜い人間関係が諸星家の中で巻き起こる中、ラムが颯爽と登場する。

ラムはあたる達に対し、料金を肩代わりする代わりに諸星家への同居を持ちかける。最初拒否するあたるもメガネらによる肉体を駆使した（?）「説得」の末、同意する。こうしてラムは諸星家の2階にあたると同棲することになった。

ただし、〝返品〟と称し、それから1週間、石油の雨が降り続くことになる。

《コメント》

本来原作ではこの話は第3話になる。この間の一本にはラムが登場しないため、スタッフの考えた措置だと思われる。この空いた話は12話「ホレホレ小悪魔だっちゃ！」と言う形で挿入される。

ＵＦＯ召還のため唱える「ベントラベントラスペースピープル」と言う呪文は当時有名だったもの。原作では「心の中で唱える」となっているが、勿論それでは演出にならないのでここではちゃんと喋っている。何か、妙に投げ遣りな喋り方をしているようにも思えるのだが（笑）

メガネの言う〝拷問研究会の同志〟サド山はフランケンシュタインの怪物を思わせる風貌のキャラで、巨大な体躯に剃り上げた頭。ボンデージまがいの服装にマントを翻して登場する。その姿はアニメ全体を通し、都合3回見ることが出来る（本話と89話『はっぴぃバースデイマイダーリン』、『ＯＹ』）。だが、今ひとつ知名度が高くないのが残念（甘）。『ＯＹ』には宇宙タクシーの運ちゃんも登場している。

メガネの長冗舌はこの話が最初となるが、既に千葉繁氏流のメガネが出来ており、四人組（この話ではサド山を合わせて五人組だが）の中でも突出したキャラに仕上がっている。結局最後は暴力に落ち着く四人組による様々な〝説得〟の方法も面白い。

うる星やつらという作品は、大分誇張があるにせよ、欲望のために人間性を剥き出しにする演出が実に上手い。既に第2話にしてその片鱗が見えているのも注意されたし。

5話　変身美男レイが来た！

第3回Ａパート　早川啓二：絵コンテ・演出　泉一郎：脚本
昭和56年10月28日放送

《あらすじ》

雨の降る夜、錯乱坊が登場し、「物の怪があたるの元を訪れる」と告げる。勿論あたるはそんな言葉をなど取り合わないが、そこに雷が落ち、諸星家は停電となる。

そんな折、あたるとの密会を果たすべく、諸星家に向かおうとするしのぶの姿があった。そんな彼女の前に突如雷が落ち、そこから現れた人影に彼女はさらわれてしまう。

落雷による停電のため、今日は早く寝ようと諸星家の面々は自室へ引き上げるが、妙にそわそわと落ち着きのないあたるに、ラムはしのぶの影を見る。テンのあおりもあってラムはあたるに詰め寄るが、その時ラムの予感が的中するかのように、窓からしのぶが現れる。そのおかしな登場の仕方にぎょっとする一同だが、しのぶに続いてトラジマの服に身を包んだ美しい青年が現れた。

彼の名はレイ。彼は何と母星でのラムの婚約者だったのだ。ラムを連れ返しに来たとたどたどしく語る（テンの通訳も含め）レイの言葉に狂喜するあたるとしのぶは早速ラムに復縁を勧める。しかしラムは決して首を縦に振らない。

実は彼は逆上すると巨大牛に変身してしまう体質の持ち主であり、更に極めつけの意地汚さのため、ラムから既に絶交されていたのである。そんな男の元に戻るのは嫌だとラムはあたるに抱きつき、ついに爆弾発言を行使する。「うちのおなかにはダーリンの子供がいるっちゃ〜！」

あまりのラムの言葉に激情したレイはトラジマ牛となり巨大化。スクランブルの自衛隊戦闘機と戦いを交え始める。そんなレイを見かね、テンは二人に決闘での勝負を勧めるのだった。

電撃の耐久度を比べると称し、二人に最大限度の電撃を浴びせるラム。それに勝利したのは巻き込まれる形になったあたるの方だった。耐えきれず巨大牛に変身するレイ。ラムは「ダーリンの勝ち」を宣言し、黒こげになったあたるに抱きつく。

《コメント》

もつれにもつれた三角関係の間に元婚約者が来るという、ラブコメの基本ネタを正面切ってやってくれた作品。勿論結果は本シリーズらしくギャグに終わる。

原作では勝負の方法がイモ食い競争だったが、ここでは電撃耐久競争に変わっている。レイの大食いぶりが人智を超えたものと言う設定が付け加えられたため、まともに大食いの競争は出来ないと製作者側が判断したためだろう。尚、あたるが電撃に耐性を持つことは『ＢＤ』でも言及されている。ラムとの結婚生活がいかにあたるの身体に影響を与えていたかの証左（笑）。

「うちのおなかにはダーリンの子供がいるっちゃ〜！」と叫ぶラムの台詞は原作でもあったが、勿論ブラフ。しかし、一体言うに事欠いて何という台詞を口走らせるのか。この辺が本作品の視聴者の平均年齢を上げる結果になるのかもしれない。

レイの声を当てているのは、数多くの押井作品に登場する玄田哲章氏。声が渋すぎるきらいがあるが、「らむ」と叫ぶギャップがそれだけ大きいということでもあり、配役としては間違ってなかっただろう。

9話　謎の色気美女サクラ

第5回Aパート　押井守：絵コンテ・演出　山本優：脚本
昭和56年11月18日放送

《あらすじ》

ラムとの新婚生活（？）に疲れ果て、逃亡生活を送るあたる。マスクにサングラスという犯罪者まがいの格好でラーメンを啜っていると、丁度ラーメン屋のテレビで家出人捜索番組が放映しているのが見えた。

その番組でいきなり自分の名前を連呼され、ラーメンを吹き出すあたる。次々にあたるに呼びかける者達の姿に、食事どころではなくなってしまう。しかも「これが諸星あたるさんの姿」と提示された写真は何とマスクにサングラス姿という、今のあたるそのものだった。

慌ててラーメン屋から逃亡を図るあたるだが、そこで謎の美女に衝突する。あたるにしなだれかかるように意識を失うその美女のため、更にいらぬ誤解を受けつつも成り行きで彼女を抱え、逃げ回る羽目に陥る。

意識を取り戻した美女は自分は巫女のサクラと名乗り、あたるには呪いがかかっていると看破する。お祓いをしてやると言うサクラを抱え、あたるは彼女の家である神社に向かった。

しかし、そこで出迎えたサクラの母の顔は何と錯乱坊そっくり。"錯乱坊"→"サクランボウ"→"サクラ"という不吉な符号に恐れおののき、逃げだそうとするあたるだが、強引に引き留められ（拘束され）、身動きの出来ない格好のまま無理矢理お祓いを受ける事になってしまう。

ついにお祓いが始まった。だが儀式の最中に体の不調を訴え続けるサクラ。しかも彼女が「苦しい」と言う度に得体の知れない化け物がサクラの体から抜け出し、あたるの元にやってくる。何と、サクラのお祓いをも上回る不幸招来体質をあたるは持っていたのである。

結果的にお祓いが終わったとき、全ての病魔はサクラの体から離れ、あたるに取り憑いてしまった。そのお陰で全くの健康体となったサクラは半死のあたるを尻目に、やってきた伯父である錯乱坊とにっこりと笑い合う。

《コメント》

冒頭のシーンでマスクかけたままどうやってラーメン啜るのかと思ったら、何とマスクにチャックが付いていた。この辺の妙な描写は実に押井演出らしい。又、冒頭部のテレビでの呼びかけはそれぞれのキャラの個性が出ておりそれを見ているだけでも笑えるものとなっている。

回想シーンとは言え、あたるとラムのキスシーンも登場するのもチェックされたし。

ここで登場したサクラは本アニメシリーズ中屈指の存在感を持つキャラクター。ただ、初登場のこの話では、声優（以下CV）の声がキンキンと耳に付き、魅力が半減して見えるのが残念。以降、サクラの声は中盤に至るまで変動し続けるが、それ以降は一定して渋めの声となり、ぐっと大人の魅力が上がる。特に『BD』での姿はほれぼれするほど凛々しい。

サクラの名台詞「はらたまきよたま」もここで初登場。これは「祓い給え。浄め給え」→「はらいったまえっ、きよめったまえっ」→「はらったまっ、きよったまっ」と変化する。実に良くはまった台詞であり、以降サクラの代名詞になる程となった（『BD』でも「牛丼屋はらたま」が登場する）。

サクラのCV鷲尾真智子は『紅い眼鏡』では鷲尾翠役で出演している。ただ、最近ではNHKの大河ドラマにレギュラー出演するほどの人気女優となってしまったため、次作以降の押井作品に出演するかどうかは難しいかも。

本作は描写といい、設定といい、シリーズ最初期中突出した作品と言えよう。

以上文責　甘崎　庵

13話　電気ショックが怖い！

第7回Aパート　遠藤麻未：絵コンテ・演出　中原朗：脚本
昭和56年12月2日放送

《あらすじ》

今日も諸星家から聞こえるあたるの悲鳴。勿論ラムの電撃による浮気の制裁を受けているのだ。

翌日、悩んだ挙げ句あたるは錯乱坊に相談を持ちかける。しばらくして錯乱坊から荷物を託されたメガネが諸星家を訪ねてきた。荷物の中身はラムの超能力を封じるリボン。

狂喜したあたるはそれをプレゼントと偽り、ラムに付けさせる。するとラムは空を飛ぶことも、電撃を出すこともできなくなり、能力を失ったラムは空き地で泣き崩れる。あたるはわざとらしく慰めるが、そこへしのぶが現れ、いちゃいちゃする二人に嫉妬の炎を燃やす。

立場上ラムをかばわざるをえないあたるにしのぶは激怒、土管を投げつけ走り去る。それを優しさと勘違いし、喜んだラムは、飛べないからUFOにも帰れない、ずっと一緒にいると宣言。

その言葉にパニックを起こし、今度はリボンを外そうと躍起となるあたるともみ合ううちにそこへメガネ達が乱入。あたるのたくらみがばれてしまう。

《コメント》

原作でのこの話は自分さえ良ければ他人のことはどうだって良い。という退廃的な雰囲気に溢れている（アニメ版でもメガネと母の会話やラムに対するあたるの態度などに現れている）。それは拡大もされず、縮小もされず。もう少しこの辺を突っ込んだら相当面白い作品になったと思うのだが……。

原作では、あたるのたくらみがばれた後、引っ掻かれ噛みつかれ、脅迫された上でリボンを自ら取らされており、さらに悲惨。

14話　念力ウラミのあやつり人形

第7回Bパート　小島多美子：絵コンテ・演出　小山高男：脚本
昭和56年12月2日放送

《あらすじ》

久々の家族団らんの夕食の席で突如あたるの身体が不可解に踊りだす。それはラムの星で流行っている"念動力ゲーム"のためだった（テンによれば、今では欲求不満のダサイおばさんしかやらないそうな）。これは操り人形を作り、そこに当事者の髪の毛を混入すると、その人形の通り本人もそのままに動いてしまうもの。

それを知ったあたるは今までの復讐とばかりに友引町の住人の人形を続々と作り始め（真っ先に考えたのは錯乱坊だが、髪の毛がないので断念）、ラムの協力で入手した髪の毛をその中に入れる。

あたるの行動に触発され、ラムはしのぶの人形を作り、髪の毛入手のためしのぶ宅へと向かう。あたるは慌てて止めようとするが、留守中部屋に忍び込んだ猫によりあたる本人の人形が錯乱坊の手に渡ってしまう。

何も知らない錯乱坊が人形を放り投げる度、あたるはあらぬ方向に飛び交う（丁度入浴中のしのぶの元に飛び込んだりもする）。その後あたるの両親があたるの部屋で発見した人形遊びにより町は大騒ぎに。

《コメント》

冒頭のあたるの台詞が、まんま後の押井作品「御先祖様万々歳」のよう。「諸星家のつかの間の幸せは一体どこへ行ってしまったんだ（父）」「少なくともこの町内からは逃げてっちゃったみたい（あ）」と言う台詞の応酬が楽しい。又、人形を取り合うところのラムの挑発的な台詞が扇情的。

最後の騒ぎで戦車と"御徒町の又八"と名乗る千葉繁登場。

嬉々として人形遊びに興じる父と母の浅ましい姿は妙な余韻を残す。台詞の応酬が兎角楽しい作品で、Aパートの13話と合わせ、人間の本性についての考察がなされているかのようにさえ思える。

この話の演出の小島多美子は押井作品によく出てくるタミコ（『トーキング・ヘッド』の演出助手、『パトレイバー』での進士の奥さん、『御先祖様万々歳！』の母親等々）の元ネタとなった人物だろう。

15話　おし入れの向こうは海王星

第8回Aパート　押井守：絵コンテ・演出　雨宮雄児：脚本
昭和56年12月9日放送

《あらすじ》

風邪を引いたあたるの見舞いに諸星家を訪れる四人組。勿論ラムに対し、ポイント稼ぎをするためである。ところが諸星家では両親とラムが出かけており、風邪を押してあたるはしのぶに襲いかかっていた。

その浅ましい姿に呆れ返る4人組だが、その時押入から謎の冷気が漂い、

強引にふすまを開けるとそこから大量の雪が溢れ出てきた。
中からの色っぽい誘い声に、先を争って押入へ飛び込むあたると4人組。その向こうでは謎の美女、お雪が待っていた。さらにはラムも。
何とそこはラムが遊びに行っているはずの海王星だったのだ。雪を捨てる四次元の穴がたまたま諸星家につながってしまったらしい。例によって美女お雪に熱を上げるあたる。それを察したラムとしのぶに責められ、飛び込んだお雪の部屋であたるはお雪を押し倒す。
しかしそれに腹を立てたペットのＢ坊が床を割って襲いかかり、今度は四次元トンネルに逃げ込まざるを得なくなる。
その頃地球では両親が旅行から帰宅しようとしていた。その横を追い抜いていく戦車。嫌な予感にとらわれる二人の元へ東京のど真ん中に雪男が現れ、諸星あたるが関わっているという号外が配られた。あたるを放置し、再び温泉旅行へと二人は向かうのであった。

《コメント》
名台詞「参った参った隣の神社」初登場。あたるに襲われたお雪さんが「いいところだったのに」と名残惜しそうで、ちょっと団地妻（死語）っぽい。演出もかなり良質。
あたるの両親が、自分たちの息子のことをどの程度想っているのか、よく分かる話でもある。
お雪のＣＶは小原乃梨子。艶っぽい声を出す当時の声優の第一人者であった（彼女の役で最も有名なものが「のび太」であるところが面白いところだが）。それだけにお雪も相当色っぽく設定されている。後年のシリーズでは色っぽさよりクールさの方が強調されていたのが少々悲しい。

19・20話　ときめきの聖夜

第10回　押井守：絵コンテ・演出　山本優：脚本（ＡＢパート）
昭和56年12月23日放送

《あらすじ》
デパートの屋上で何かを編んでいるラムの横でヨーヨーの妙技をテンに披露するあたる。あたるはラムと歓談する女生徒の後ろへこっそりと忍びより、ヨーヨーの技でスカートをまくり上げた。「みたか、秘技スカート返し」しかし何故か今日のラムは怒らない。逆にあほなことばかりするあたるを心配する。先に帰れと言うあたるの言葉にも何故か素直に従い、風邪を引かないかとあたるの身体を気遣う。
そのやりとりを見ていた四人組はあたるを非難するが、逆に言い返されて言葉を失い、あたるに対する制裁を決意する（この間怒りのあまり、牛丼、焼きソバ、たこ焼き、立ち食い蕎麦を喰らいまくる四人組）。喫茶店に陣取った彼らは、〝組野おと子〟名義のあたる宛偽ラブレターをでっち上げる。
その偽ラブレターを受け取り、感激するあたる。勿論彼女に会いに行くと宣言するが、後ろで聞いていたラムに電撃制裁を受ける。しかも、やるならやれとあたるは居直り関係はさらに悪化。怒ったラムはいつにもまして強力な電撃を放ち、あたる達を黒こげにしてＵＦＯへ帰っていった。
まきぞいを喰って黒こげになりながら計画の成功に喜ぶ四人組。ＵＦＯの上で思い悩むラム。翌朝、作戦の第1段階成功を祝うメガネ達は第2段階では実在しない〝組野おと子〟をでっち上げ、破局をもくろむ。メガネは仏滅女学院のナンバー3女子生徒と1時間５０００円で〝組野おと子〟を演じてくれるよう交渉していた。襲いかかるあたるに肘鉄をかまし、公衆の面前で完膚無き前に恥をかかせるよう依頼する。「もし相手が私好みだったら」と問う彼女に、「その心配はない」とキッパリ。喜んで引き受ける女生徒。彼女と入れ替わるようにしてカクガリが、先勝高校プロレス研究会代表350パウンド½ミスターヒポポタマスを連れてくる。ラムの大ファンでもあるという彼には、あたるが女生徒に襲いかかったとき、徹底的に痛めつけるように依頼する。次にパーマが連れてきたのは同じくラムの大ファン赤口高校で新聞部部長をやっているという怪しげな男。彼には今回のスキャンダルをきっかけに、あたる撲滅キャンペーンを展開するように依頼する。
そこへラム親衛隊最高幹部会議長（メガネ）宛に突撃隊長（チビ）から電話が入り、ラムが行方不明になったことが知らされる。しかしジャリテンが協力し、4時までに見つけてくると言う。作戦は動き出した。クリスマスムード一杯の街をあてど無くさまよい歩くラムだったが、偶然から四人組の陰謀を知る。更に公園で〝組野おと子〟とキスできるかどうかお互いの全財産を賭けるというメガネとあたるの姿をラムは時計の上で見る。それに対しラムは「たまには痛い目にあった方が良い」と呟く。
4時。時計の上でまだ思い悩んでいたラムはついに結論を出した。「ダーリンを馬鹿にするとウチが許さないっちゃ」その頃、支度に手間取り時間に遅れた自称〝組野おと子〟が、現場へと急いでいた。その前に現れるラム。そして電撃。
〝組野おと子〟登場を待つ喫茶ピグモンの一同。そこへ現れた〝組野おと子〟、実は髪型を変えたラム。抱きついたあたるはその事に気付くが「罠にはまって恥をかきたくなかったら、芝居を続けるっちゃ」と言われ、しぶしぶ調子を合わせる。ラムはあたるにキスし、二人は喫茶店を立ち去る。後に残されたのは、ショックのあまり白髪になったメガネ達。
事情を聞いたあたるは怒るが、ラムに諫められる。ふと、あたるは髪型を変えたラムの美しさに気付く。マフラーをプレゼントし、先に帰るというラムをあたるは引き留め、しばらく一緒に歩こうと誘う。

《コメント》
原作の4巻8話と3巻9話をミックスしている変則的な回。さらには初めてのＡＢパート通してのドラマ。
ＴＶシリーズ中でも最高の出来の一本であり、原作を大幅に変えつつ、原作以上の良い雰囲気を醸すことに成功した、当時ではかなり珍しい作品。うる星やつらが単なるスラップスティックではないことを世に知らしめた作品でもある。
四人組の食いまくり（しかも立ち食いばかり）や、ラブレター作成シーン（ルージュを唇に塗ったくってにやりと笑うメガネのアップなど）、後半の喫茶店での密談のシーン、急に（笑）複雑になったラムの女心の描写など、見所は実に多い。ラムの格好も多彩。
前後編ドラマであることによる厚み、立ち食い、密談、策謀という要素と、どちらかというと原作寄りなメロドラマ要素がうまく両立している。これで戦車でも出てくれれば押井演出としては完璧（笑）。
原作では〝組野おと子〟を演じるのは、白井コースケの恋人として後に紹介されるセントストマックと思われる女生徒。ＴＶシリーズでは後にパーマの彼女として再登場する（62話『どきどきサマーデイト』）
ＴＶシリーズとしては10回目の放映となる。スタッフもずいぶん慣れてきたらしく、原作をベースにかなりのアレンジを加えている。おそらく、好きなようにやっても面白い作品が出来ると言う確信をスタッフにもたらしたのではないかと思われる。それらを総括する演出の腕は見事。押井氏にラブロマンスを求めるのは無理だという声もあるが、実際にこういう良質作品も作っている。
蛇足ながら、前半シリーズでよく登場する〝喫茶ピグモン〟。これは『ウルトラマン』でレッドキング攻略の伏線として登場する怪獣の名前で、ファンも多い。『ウルトラＱ』のガラモンと同じ着ぐるみであることでも有名。

以上文責　カラス

総評：カラス　編

最近はインターネットでいろいろな情報を得ることができる。身の回りは情報で溢れかえっていると言ってもいい。実は私は『うる星やつら』は、本放送と再放送を一度見ただけに過ぎず、大した知識はなかった。そんな私でも、いち押井監督ファンとしてネットを彷徨っているだけで、やれあの脚本家は駄目だとか、今見るとやや下品なので再放送の視聴率が良くないだのといった噂話が引っ掛かってくる（＊1）。正直なところ、私自身、印象に残る回は存在するものの、特にもう一度見てみようとは思っていなかった。しかし今回、押井守ＭＬの先達である甘崎庵氏とのやりとりの末、「うる星やつらビデオＣＤ　ＢＯＸ」（＊2）など購入してまで最初から見始めたのは、氏との会話の中で私との間に明確な温度差が存在することに気付いたからである。氏はたまたま私と一つ違いなのだが、中学生頃の1年の差は実に大きい。同じテレビアニメを見ていても、感じ取ったものは当然違うはず、当時の私には見えなかった何かがあるのではないかと考えたからだ。
色々な先入観を持って、また20年も前のＴＶアニメなので正直なところ多少、退屈を覚悟で見始めた。が、この予想は良い方へ裏切られた。やはり原作付きアニメということで、開始直後は原作の漫画が動いているだけという回も散見されるが、わずか20話の間だけでも多くの発見をすることが出来る。押井監督演出の回は、例えば初回から戦車や自動小銃が出てくるし（もっと後期からかと思っていた）、小島多美子演出は「御先祖様万々歳」に通じる物があったり、後年の映画『ビューティフル・ドリーマー』で使われる科白が、既に登場していたりする。また、金子修介監督（＊3）

が何話か脚本を書いており、原作の複数のストーリーをミックスして再構築したような回で実力の片鱗を見せている。それらの発見を別にしてもかなり面白いことは事実である。ただ、やはり現在のＴＶアニメ（と言っても私はほとんどＴＶアニメは見ないのだが）に比べればやや淫靡な所はあるが、これは時代性の問題だろう。実際、それらの多くは原作に同様のシーンがあるし、当時のアニメには子供向けのものでも、偶にお色気シーンがあったと記憶している。特に驚愕したのは『ときめきの聖夜』で、これはあちこちで〝名作である〟という評価を聞くエピソードだが、実はそれほど記憶に残っていなかった。しかし見てみると演出のテンポといいメリハリといい、確かに見事な作品で、人によっては押井守のＴＶアニメ演出最高傑作と言っていることが納得できる。ともあれ、今見ても十分に面白いＴＶアニメであることは確認できたと思う。続きを見ていくのが非常に楽しみである。

＊1　関西圏では最近何度か再放送されており、偶然にもつい先日ＪＲ学研都市線に乗っているとき小学校低学年らしき女の子3人が『ラムのラブソング』を歌っているのを目撃した。このことから今でも子供にも意外と受け入れられているのではないかと思われる。子供の方が逆に〝昔の作品〟という先入観が無い分、素直に見られるのかも知れない。

＊2　ヴィデオＣＤというもの、画質はあまり良くない。

＊3　金子修介　映画監督　1955年、東京生まれ。大学時代、映研での押井監督の後輩で、平成『ガメラ』シリーズの監督として知られる。2000年には宮部みゆき原作の『クロスファイア』を監督。当時は日活の助監督で、チーフディレクターであり先輩でもある押井守とは何の関係もなく、押井守の知らないうちに脚本家として現れ、そして去っていったらしい。本人曰く「助監督として修行して監督になった、最後の男」だそうである。日活ロマンポルノに『みんなあげちゃう』など、コミック原作物を持ち込んだ監督としても重要な人物。『ガメラⅢ』公開中の1999年3月10日『笑っていいとも』のテレホンショッキングに前田愛からの紹介で登場した際、脚本の伊藤和典からの「責任取ってね♥」という電報がタモリによって読み上げられ、「脚本を渡されて作品が出来上がったら、後は監督の責任ですから……」としどろもどろに説明していた（笑）。もちろん「責任取ってね♥」はＢＤのチビラムの台詞。

甘崎庵　編

うる星やつらがＴＶアニメとして放映され、来年でもう20年になる。今更こんな古いアニメのレビューを行うなど、考えてみると妙な話だが、押井作品の原点を問い直すためには重要であると思うし、又、筆者自身の頭の片隅に残っている『うる星やつら』が現在にも充分通じるほどの良質のアニメであったかを紹介したく思い、筆を取った。

筆者とＴＶ版うる星やつらとの出会いは実はそれ程早くはない。理由は簡単で、当時筆者が住んでいた地域ではうる星やつらの序盤は放映されていなかったためである。更に漫画原作のＴＶアニメに碌なものはないと言う拙い持論があったため、放映されたからと言って、全く期待はしていなかった。

しかし、それは数話を経ずして改めざるを得なくなる。面白いのである。単に笑いに走るだけでなく、生活感溢れる描写や、エキセントリックな会話の応酬。パクリの数々。何よりも原作を換骨奪胎して制作者が作りたいように作るその姿勢がひしひしと感じられ、それがつぼにはまっていたのである。お陰で毎週水曜日を心待ちにする日々が始まった。

それから1年ほどで二作目の劇場版『ビューティフル・ドリーマー』が上映され、これが本当の意味での押井作品との出会いとなった（＊1）。残念なことに、押井ＣＤのうる星やつらは劇場版上映と同時期に終了してしまったのだが、そのお陰で以降はうる星やつらではなく、押井守作品を追いかけることになり、現在に至るわけである。

1～20話までは再放送で見ていたのだが、やはり最初の印象は「稚拙」に尽きた。ただし、後半の悪乗り部分の萌芽をそこに見ることは出来たし、意外な演出面での技巧も知ることが出来た。今思い直すと、あれはあれで充分に面白かったと言える。その部分も含め、レビューしたつもりである。

本来これは夏に出た同人誌に拙文を掲載していただいたことに端を発し、ＭＬ上でのカラス氏とのやりとりで、「うる星やつら押井ＣＤ分全話レビュー」を目指して立ち上がった企画である。今回分はその緒にあたる部分で、20話分。本数にして僅か10回分の放映分でしかない。しかしながら、その中にも良作は確かにあり、もし、今更うる星やつらを見る事があるのならば、多少でも参考にしていただければ幸いである。

レビューにあたってはカラス氏があらすじを書き、筆者がそれに加筆すると言う形を取った（＊2）が、他人が見ている部分と筆者が見ていた部分とはやはり随分違いがある事が分かり、これは楽しい作業になった。今回は同人誌用と言うことで全面的に加筆訂正を加えた（＊3）。

ちなみに将来の公開を目して「うる星やつら押井ＣＤ分全話レビュー」は現在継続中である。

＊1　後に、更にその数年前に放映されたＮＨＫの『ニルスの不思議な旅』が押井氏監督作品と分かったため、最初の出会いは更に早かった事が判明する。このアニメも千葉繁氏、玄田哲章氏らが声をあてており、特に千葉氏の声の演技は後年のメガネを彷彿とさせるエキセントリックさを魅せていた。

＊2　ＶＣＤを購入したカラス氏とは異なり、20年近く前の記憶だけでレビューしようとした筆者に問題があるだけ。

＊3　実は原文は当時のスタッフに対する文句やこき下ろしに満ちているため。と言うのが真相だったりする。

押井作品における聖書引用解説

ＰＮ「かんさーしゃ」

プロフィール　地方在住のプロテスタント教会牧師。押井作品については『うる星やつら』の時からのファン。故に『牧師』という範疇で捉えるなら、非常に変わった部類に入るはず（笑）。3年ほど前に都々目教官と知り合い、その『縁』あって原稿の依頼を受ける。

今回、教官から「押井作品と聖書」について突っ込んで書いて欲しいとの依頼を受けまして、拙文を載せていただくことになりました。確かに押井作品には山のように（実際、今回検証してよく分かりました）聖書の引用句が登場します。それら一つ一つ検証してみたら面白いだろう。とは前々から私も思っておりましたので、この企画に乗ることになりました。

一応手元の作品は全て観た上で書かせていただきますが、取りこぼしもたくさんあると思います。

知識として、あるいは心情的には書くべき事はいくらでも出てきますが、書く上で「知っているけど、牧師として書いてはならないと思っている」部分も多数に上ります。その辺りについては、ポリシーを持って（笑）削除させていただきますので、ご了承下さい。

尚、本文は全て箇条書きとさせていただきます。

押井作品と漠然と言っても、大きく分けて映像と書籍の関連があります。今回は映像関係を古い順から解説させていただきます。尚、これは私が所有しているもののみですので、どうしても空きが出てしまうことは御容赦を。

『うる星やつら　オンリー・ユー』

特になし。

『ダロス』

特になし。ダロスの存在そのものに宗教的意味合いが持たせられているが、あくまでモニュメントとしてのみの存在。

『うる星やつら　ビューティフル・ドリーマー』

○　サクラの言葉「敬虔な使徒は師を裏切り……」

△　絵柄からすると、これはイエスを銀貨20枚で売ったというユダを指すよりむしろ、「たとえ、みんながあなたにつまずいても、わたしは決してつまずきません」（マタイによる福音書26章33節）と誓いながら、イエスを裏切って逃げ出した一番弟子ペトロの方を描いているように見える。

○　同上「アダムとイブが禁断の実を食し……」

△　これは有名な話。ミルトンの『失楽園』のモティーフ。アダムとエバらしき二人の人物が仏陀らしき人物（どっちかというとギリシアの賢人みたいな容貌してるが）と出会うという、奇妙な絵が描かれている。

『天使のたまご』

○　少女の歩く巨大な建造物の中。映画館のように並んだ空っぽの椅子と鳥を模した図案の大きなステンドグラス。

△　この建物は劇場かもしれないし、教会かもしれない。これが教会として、構造から見るに、カトリックの教会であろう。

○　少年の一方的な会話。「我が造りし人を我地の面より拭い去らん。人より獣、這うもの、空の鳥に至るまで滅ぼさん。そは我これを造りし事を悔ゆれば也。今七日ありて我四十日四十夜地に雨を降らしめ我造りしあらゆる物を地の面より拭い去らん。斯くて七日の後洪水地に埋(うず)む。その日、大淵の源皆破れ、天の戸開けて雨四十日四十夜地に注ぐ。箱船は水の面に漂い、地に動く肉なるもの、鳥、家畜、獣、地に這う全てのもの、及び人皆死ねり。その鼻に命の息の通うもの、全ての陸にあるものは皆死ねり。只彼と共に箱船にありしもののみ残れり。彼地の面より水の退きしかを見んと鳥を放ち出しけるが再び彼の処に還らざりき」

△　「見よ、わたしは地上に洪水をもたらし、命の霊をもつ、すべて肉なるものを天の下から滅ぼす。地上のすべてのものは息絶える」（創世記6章17節）「七日の後、わたしは四十日四十夜地上に雨を降らせ、わたしが造ったすべての生き物を地の面からぬぐい去ることにした」（同7章4節）「七日が過ぎて、洪水が地上に起こった」（同7章10節）「この日、大いなる深淵の源がことごとく裂け、天の窓が開かれた」（同7章11節）「地上で動いていた肉なるものはすべて、鳥も家畜も獣も地に群がり這うものも人も、ことごとく息絶えた。乾いた地のすべてのもののうち、その鼻に命の息と霊のあるものはことごとく死んだ。地の面にいた生き物はすべて、人をはじめ、家畜、這うもの、空の鳥に至るまでぬぐい去られた。彼らは大地からぬぐい去られ、ノアと、彼と共に箱舟にいたものだけが残った」（同章21-23節）「彼は更に七日待って、鳩を放した。鳩はもはやノアのもとに帰って来なかった」（同8章12節）。創世記における洪水の箇所の抜粋となっている。

鳥の下りだが、箱船はほぼ密封状態で外がどうなっているか、中からは分からなかった。それでノアは最初鴉を箱船の空気穴から出すのだが、鴉は出たり入ったりしてはっきりしない。その後鳩を3回に分けて放つ。1回目は陸を見つけることが出来ずに戻り、2回目でオリーブの葉を銜えて戻ってくる（鳩にオリーブという平和のイメージはここから来る）。そして3回目に放った時に、もう還ってこず、これでノアは水が完全に退いたことを確信する。この辺が分かると、この作品もなかなか楽しい解釈が出来るのでは無かろうか？

『紅い眼鏡』

○　文明の言葉「人間は天使でもなければ獣でもない。しかし不幸なことに人間は天使のように行動しようと欲しながら獣のように振る舞ってしまう」

△　「わたしは、自分の内には、つまりわたしの肉には、善が住んでいないことを知っています。善をなそうという意志はありますが、それを実行できないからです。わたしは自分の望む善は行わず、望まない悪を行っている」（ローマの信徒への手紙7章18節-19節）から。人を霊と肉とに分断して考えることがキリスト教二元論と言われる所以である。ただし、著者パウロが語ろうとしているのはそうではなく、むしろ「どんな人間でも罪を犯している。そのことを自覚しなさい」という意味。

『トワイライトQ　迷宮物件　FILE538』

○　男の台詞「何せ神様の一日は長えし」

△　造物主としての神の行い。聖書では6日間で地球上の全てを創造したと言うことになっているが、これを進化論と併せて説明するため、この6日間を非常に長いスパンに捉える風潮がある。つまり、この6日間は神の尺度であり、人間の目には数億年という年月が流れていた。という考え方。あるいは、「千年といえども御目には／昨日が今日へと移る夜の一時にすぎません」（詩編90編4節）を念頭に置いているのかも知れない。

『機動警察パトレイバー』前期ＯＶＡ

特になし。

『機動警察パトレイバー』劇場版

○　冒頭の野明と遊馬がヘリコプターに乗っているシーンでのパイロットの台詞「永遠の都バビロン。コスモポリス東京を目指す文字通り今世紀最大の洋上計画バビロンプロジェクト」

△　バビロンというのは古く栄えたバビロニアの首都のこと。バビロニアは前期（紀元前19世紀-紀元前728年）と後期（紀元前625年-紀元前539年）の二つの王朝があるが、聖書に書かれるのは後期の方。バビロニアのネブカデネザル王は紀元前597年にエルサレムを落とし、その住民を自国に移した、世に言う〝バビロン虜囚〟を行っている。この時にユダヤ教の信仰の最も大きな危機を迎えた事もあり、聖書におけるバビロンは悪徳の極みにある都として描かれる。ただし前期はともかく後期の王朝はアッシリアから独立後、100年もしない内に新興国ペルシアに滅ぼされている。これを称して〝永遠の都〟とは妙な話。最初から滅ぶ事を前提にしたネーミングなのかもしれない。

ちなみに聖書において、創世記11章1-9節に〝バベルの塔〟の話があるが、この〝バベル〟こそが〝バビロン〟を指す。この付近にはジッグラドゥと呼ばれる方形層状建築物があり、虜囚の民がそれを見て、神に近付こうとして作った建築物であると断定したことから（ちなみに〝創世記〟は虜囚が終わって、イスラエルの民がエルサレムに戻ってから様々な伝聞をまとめ、編集して作られたもの）。この〝バベルの塔〟がこの映画における最大のキーワードなっている。

○　続いて〝方舟〟の説明。「全長500メートル、洋上高150メートル、全工区のレイバーの整備を一手にまかなう洋上プラットフォーム。我々は方舟と呼んでいます」

△　箱船については『天使のたまご』で説明。ちなみに聖書によれば箱船の全長は150メートル程度。

○　遊馬が篠原重工のコンピュータでパスワードを入れるシーン「エイイチ、ホバ、と。エホバ?」。これを入力することで「"Go To, let us go down, and there confound their language, that they may not understand one another's」（「いざ我ら降り、かしこにて彼等の言葉を乱し、互に言葉を通ずることを得ざらしめん」）というメッセージが示され、続いて工場のコンピューターは一気に〝BABEL〟の文字で埋め尽くされる。

△　帆場英一のイニシャルが〝E.Hoba〟になることからの連想で、なかなか巧い演出。聖書の引用は創世記11章7節。新共同訳（日本聖書協会刊）だと「我々は降って行って、直ちに彼らの言葉を混乱させ、互いの言葉が聞き分けられぬようにしてしまおう」となる。

○　松井刑事が帆場の生家を探し当て、カレンダーをめくった時に出ていた言葉。日本語部分は後藤隊長によって語られる。「"He bowed the heavens also, and came down With darkness under His feet."」（「彼天より降りる。エホバ、天を垂れて降り給う。御足の元暗きこと甚だし」）

△　これは旧約聖書サムエル記下22章10節および詩編18編9節に書かれているダビデの言葉。「主は天を傾けて降り／密雲を足もとに従え」から。ただし、これは本来感謝の祈りの一節。

○　後藤隊長と南雲隊長との会話。後藤、帆場を称して言う。「正確にはヤーヴェ、あるいはヤハウェと発音するのが正しい。エホバってのは誤って広まった呼び方なんだそうだ。それを聞いた帆場は狂喜したらしい」

△　〝ヤハウェ〟＝〝エホバ〟この二つの言葉のことを説明するのは少々紙面を要する（ヘブライ語フォントが使えればそのまま説明できるのだが）。

まず、日本語で〝神〟あるいは〝主〟、英語でGod、あるいはLordと呼ばれる神だが、ちゃんとした固有名が存在する。ただし、「あなたの神、主の名をみだりに唱えてはならない。みだりにその名を唱える者を主は罰せずにはおかれない」（出エジプト記20章7節）とあるように、その固有名を避けつつ、神そのものを示すために用いるために用いられる。GodやLordという言葉は、その名前は出来る限り伏せられる。GodやLordという言葉は、その固有名を避けつつ、神そのものを示すために用いるために用いられる（英語などで先頭文字が必ず大文字なのはこれが理由）。かつてこの名前はユダヤ教における大贖罪日（太陰暦による新年直後に行われる祭り）に祭司の口からのみ語られていたそうなのだが、イスラエルを包む動乱などにより、口頭伝承は失われ、遂にその名前が分からなくなってしまったというのが実状である。

この名前だが、子音だけは残っている。Ｙ（ヨッド）、Ｈ又はＦ（ヘー・フェー）、Ｖ又はＷ（ワウ・ヴァフ）、Ｈ（ヘー・フェー）の4文字綴りがそれ。ヘブライ語のアルファベット（アレフベート）には子音しかなく、母音記号をアルファベットに付けることで発音できるようにするわけである。聖書には子音としてのＹＨＶ(Ｗ)Ｈしかなく、それにどのような母音を充てるかで発音が変わってくる。それで15世紀頃、神の表記の一つでLordを示すヘブライ語ＡＤＯＮＡＩの母音部分、ＡＯＡＩをＹＨＶ(Ｗ)Ｈにくっつけるという強引な方法を用いた結果、ＹＡＦＯＶＡＨＩという言葉を作り上げた。これを言いやすく直したのがイェフォヴァであり、それが更に直されてエホバとなった。

20世紀になり、聖書研究が盛んになるに従い、様々な引用文、若しくは書簡などからエホバと言う発音は間違っているであろう事が分かり、一番発音の可能性の高い言葉としてヤハウェと呼ばれるようになったわけである。ただし、この呼び名はほぼ確実と言われているにせよ、本当のところ

どう呼ばれていたのか、実は分かっていない。

ちなみにキリスト教の教会では旧約の呼び名であるヤハウェと言う言葉そのものを用いるところがほとんどない。通常〝神〟又は〝主〟である。初めて教会に来る人が知ったかぶりでヤハウェなどと言ったりするが、大概苦笑を以て迎えられるのでご注意を（私の知っている限りだと、「ヨド・ヘー・ヴァウ・ヘー」などとのたまった輩もいた）。

○　続いて後藤隊長の言葉「エホバ降りてかの人々の立つる町と塔を見給えり。いざ我ら降りかし。よって彼等の言葉乱し互いに言葉を通ずる事得ざらしめん。故にその名バベルと呼ばれん」

△　これは前述の創世記11章7節を中心として、5節から9節までの言葉をピックアップしたもの。「こういうわけで、この町の名はバベルと呼ばれた」（9節）。バベルとはアッカド語で〝神の門〟という意味。〝混乱〟を示すヘブライ語での〝バラル〟の引っかけで、表音文字上の遊びであり、これによって〝バビロン〟↓〝バベル〟↓〝バラル（混乱）〟という図式を作るわけである（旧約聖書にはこの手の言葉遊びが実に多い）。

○　野明が箱船の中で見た帆場のネームプレートを付けたカラス。その認識番号は666。

△　ノアとカラスの関係は『天使のたまご』で既述。野明と箱船、そしてカラス。語呂合わせにしても実に興味深い組み合わせである。

666という数字は映画『オーメン』等でもおなじみ。「ここに知恵が必要である。賢い人は、獣の数字にどのような意味があるかを考えるがよい。数字は人間を指している。そして、数字は六百六十六である」（ヨハネの黙示録13章18節）から。ちなみにこの数字、一般に神秘的な、妙な捉え方をしているが、そんなにたいした意味はない。ゲマトリアという数字遊びで算出した皇帝ネロの名前である（ゲマトリアの算出方法についてはオカルト関連の本には真っ先に出ている。トルストイの『戦争と平和』にも出ているので、興味があれば一読をお勧めする）。

『御先祖様万々歳』

○　第5話のドライブインの明かりが点くとき、〝アーメン〟という合唱。

△　アーメンとはヘブライ語で「その通りである」という意味。祈りの際、アーメンと唱和するのは代表しての祈りに賛同を示してのこと。

○　第5話室戸文明の独白「アルファからオメガへ」

△　「わたしはアルファであり、オメガである。最初の者にして、最後の者。初めであり、終わりである」（黙示録22章13節）から。アルファとはギリシア文字の最初の単語でオメガは最後の単語である。ここでは「始まりから終局へ」と言う意味で用いられる。

○　第6話犬丸の立ち食いソバ屋親父への独白。「選んだのは私たちではなかった。彼女が私たちを選び、そして家族を演じるに足りぬ存在として捨てていったのだと」

△　「あなたがたがわたしを選んだのではない。わたしがあなたがたを選んだ。あなたがたが出かけて行って実を結び、その実が残るようにと、また、わたしの名によって父に願うものは何でも与えられるようにと、わたしがあなたがたを任命したのである」（ヨハネによる福音書15章16節）から。本来は神によって良きことをする民として人間は選ばれたという意味だが、ここでは全く逆で使われている。

『ケルベロス　地獄の番犬』

特になし。

『Talking Head』

特になし。

『機動警察パトレイバー2 THE MOVIE』

○　柘植の処への突入の直前、遊馬と進士とがコンピューター画面で確認する英文「"Do you suppose that I come to give peace to the world? No, not peace, but division. From now on a family of five will be divided, three against two and two against three. Fathers will be against their sons, and sons against their fathers; mothers will be against their daughters, and daughters against their mothers; mother-in-law will be against their daughters-in-law, and daughters-in-law against their mothers-in-law."」

○　ラスト、しのぶが柘植からもらったという手紙の内容を話す下り。「我、地に平和を与えんために来たと思うなかれ。我、汝らに告ぐ。しからず、むしろ争いなり。今からのち、一家に五人あれば、三人は二人に、二人は三人に別れて争わん。父は子に、子は父に、母は娘に、娘は母に」

△　「あなたがたは、わたしが地上に平和をもたらすために来たと思うのか。そうではない。言っておくが、むしろ分裂だ。今から後、一つの家に五人いるならば、三人は二人と、二人は三人と対立して分かれるからである。父は子と、子は父と、母は娘と、娘は母と、しゅうとめは嫁と、嫁はしゅうとめと、対立して分かれる」（ルカによる福音書12章51－53節）の文語訳。イエスの語る、教会の迫害予告である。イエスが地上に来たのは見せかけの平和ではなく、決断を強いるため、ということ。終末がやって来た時、全てに分裂が起こる。家族の中にまで分裂は波及するが、そこで心をはっきりキリストに向けよ。そういう意味である。映画の内容そのものの要約と言っても良い内容である。これに関してはまさに適切な聖句を選び出したと言うべき。

『GHOST IN THE SHELL／攻殻機動隊』

○　素子とバトーが洋上で話している時に突然語られる言葉「今我ら鏡もて見る如く見るところ朧なり。されど、彼の時には顔を対せて相見ん」

○　人形使いにダイブした素子と人形使いとの会話。「我々は似たもの同士だ。まるで鏡を挟んで向かい合う実体と虚像のようだ」

○　子供姿の素子とバトーとの会話。「あの言葉の前にはこんなくだりがあるの。童子のときは語ることも童子の如く、思うことも童子の如く、論ずることも童子の如くなりしが、人と成りては童子のことを棄てたり」

△　これら三つの部分は全て一つの聖句を示す。「幼子だったとき、わたしは幼子のように話し、幼子のように思い、幼子のように考えていた。成人した今、幼子のことを棄てた。わたしたちは、今は、鏡におぼろに映ったものを見ている。だがそのときには、顔と顔とを合わせて見ることになる。わたしは、今は一部しか知らなくとも、そのときには、はっきり知られているようにはっきり知ることになる」（第1コリント13章11　12節）の文語訳。第1コリント13章は、「愛は忍耐強い。愛は情け深い。ねたまない。愛は自慢せず、高ぶらない。礼を失せず、自分の利益を求めず、いらだたず、恨みを抱かない。不義を喜ばず、真実を喜ぶ。すべてを忍び、すべてを信じ、すべてを望み、すべてに耐える」（同　4・7節）という下りがあるため、〝愛の賛歌〟と呼ばれ、結婚式などではよく用いられる。原作にあったテーゼ〝純知能生命体との結婚〟を意識してのことかもしれない（そういえば主題歌も結婚がテーマだったたか）。個人的に言わせてもらうなら、これを結婚式に用いるのは抵抗がある（時々使うけど）。

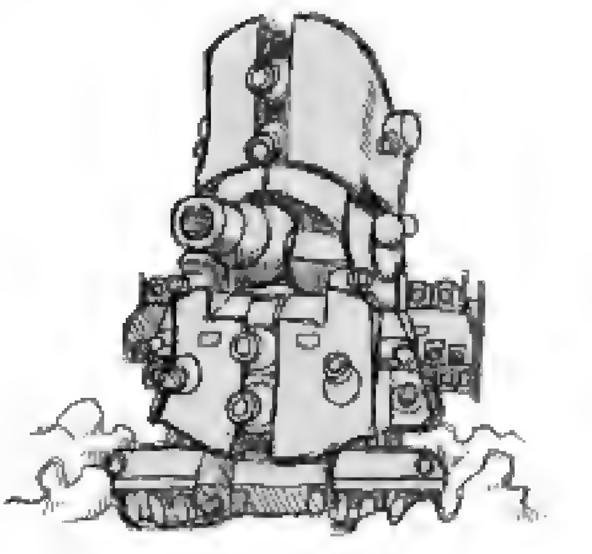
○　人形使いと素子の会話。「君が知る以前から私は君を知っていた」

△　「わたしはあなたを母の胎内に造る前から／あなたを知っていた。母の胎から生まれる前に／わたしはあなたを聖別し／諸国民の預言者として立てた」（エレミヤ書1章5節）からか？　全知の存在からは逃れる術はない事を示す。

『アヴァロン』

○　対面し、驚くアッシュにビショップが言った言葉。「求めよ。さらば与えられん」（ポーランド語でなんと言っているのかは不明）

△　「わたしは言っておく。求めなさい。そうすれば、与えられる。探し



なさい。そうすれば、見つかる。門をたたきなさい。そうすれば、開かれる。だれでも、求める者は受け、探す者は見つけ、門をたたく者には開かれる」（ルカによる福音書11章9節）。この言も有名だが、大概間違った使われ方がされている。13節には「このように、あなたがたは悪い者でありながらも、自分の子供には良い物を与えることを知っている。まして天の父は求める者に聖霊を与えてくださる」とある。これは「苔の一念岩をも通す」と言う意味（笑）では決してなく、「あなた方がどんな人間であっても聖霊（救い）は与えられる。だからこそ、その救いの事実に感謝しなさい」という意味。

こんな押井作品が見たい

（文章　へーげる奥田）

実は以前から、押井監督の手で映画化してほしい作品を挙げてみたいと思っていた。有り体に言って俗な発想である。単なる閑話にして空談、ありがちな話だ。おそらく、こういう話は押井守ファンならみな一度は何らかの形で考えたことだとは思うが、問題なのはその理由というか動機というか、そういう点である。つまり、押井守の手に委ねたい作品というものは、その者の押井世界に対する対し方のひとつの表象といってもよいのではないか。どんな観点で押井作品を観、どんな世界を押井作品に感じ取っているのか。そういった部分がこの手の空談のなかに投影されるのだ。従ってこれは決して油断して適当に書ける内容ではない。

私の場合、押井作品に感じる魅力の要素というものをかなり明瞭な形で意識している。それに沿って話を進めよう。

第1に挙げたいのは『ワイルド7』だ。知らんとか古いとか言うなかれ。これは望月三起也の原作による長期連載コミックスで、連載開始は実に1969年のことである。『新ワイルド7』とか『続新ワイルド7』なども出ているようだが、あくまでも私にとっての『ワイルド7』はナマの連載の体験とともに、最終章『魔像の十字路』で完結しているのだ。

これをあげる動機はわりと単純だ。押井作品のうち、いわゆる〝犬の作品群〟にしばしば見られる〝歴史の流れにかき消されようとするものの美学〟といった部分と通底する部分が顕著であることがその理由だ。『ワイルド7』という作品の根底には『新撰組』の物語があるように思うが、押井監督もこうした栄光と没落の物語に〝動機〟を見いだすことが多いように思う。

かつて拙文において、『紅い眼鏡』に典型を見いだすことのできる〝構造主義の時代〟の作品を、歴史性をもつ文明と非歴史的な感覚をもつ野生の思考の対峙といった解釈のもとに語ったことがある。『ワイルド7』というのもまた、まさにそういったライトモチーフのもとに語られた作品であった。そういえば〝犬〟のイメージという点でも共通点があるではないか。

加えてガンアクションという部分もある。押井守ファンの中には、銃器や兵器、軍関連のモチベーションを持つ一派が確実に存在する。この一派は、押井作品に〝哲学的〟要素を見いだしてこれを語るタイプのファンとはどうもあまり重複していないように思える。かく言う私も過去押井作品を語るにあたって、たしかに銃器がどうのといった内容に触れた記憶がない。ただし、ふだんあまり触れることがないが、私自身も実はかつて相当に濃厚なガンマニアであった。もっともそれは20年も昔の話であり、昨今の銃器事情というものにはとんと疎い。

ガンアクションの点については、この『ワイルド7』とは若干の違和感がある。すなわち押井作品でしばしば現れる銃撃戦は、そのほとんどが現代的な接近遭遇戦のケースであり、それは激しい機銃掃射の応酬であったりすることが少なくない。押井監督、何だかんだ言ってけっこう派手好きなのだろうか。対して『ワイルド7』は基本的に暗殺集団であるため、携行武器はほとんど拳銃（ハンドガン）に限定される。主人公である飛葉なんかコルトウッズマンスポーツタイプの22口径を、さらに銃身（バレル）を切りつめて使っているのだ。コミックスでは望月三起也の描写力によって迫力満点のガンアクションが展開しているが、実写やアニメーションではかなり地味な撃ち合いになりはすまいか。まあ、むろん押井監督ならそのへんは何とかしてくれるであろう。プロなんだし。

ともあれ、史的使命とともに滅びていく犬たちの姿にこだわる押井監督であれば、かの不朽の名作をみごとに映像化してくれると思うがいかがか。

第2にあげたい作品は、『百億の昼と千億の夜』である。

この『百億の昼と千億の夜』は、日本の〝ゾノ筋〟の文化に大きな影響力を与えたSFの名作だ。ちなみに映画『マトリックス』などもこの作品の一部にたいへん酷似した部分を持っていた、と私は考えている。その影響力は地下茎のように各方面に及んでいるのだ。

原作者光瀬龍氏と押井監督ははるか以前に　押井氏がまだ学生だった頃―何かの確執があったと聞く。『天使のたまご』公開の際、ゲストに呼ばれた龍（ロン）先生と押井監督はめでたく和解したようだが、その光瀬龍もいまやすでに鬼籍の人となってしまった。

『天使のたまご』について光瀬龍は、この作品には実存哲学の雰囲気があると述べていたが、思えばこれは不思議なことだ。なぜ他の誰もこの部分に触れなかったのか。実際、『とどのつまり…』や『天使のたまご』について、その実存主義的傾向を指摘した者は今に至っても決して多くないと言えよう。一方、光瀬龍の作風は多岐にわたるが、〝滅び〟に向かう世界を静かに描写した『百億の昼と千億の夜』は、大戦後の西欧世界が体験した滅びへの意識によって結実された夜の哲学、実存の思想にも通底するものがある。押井守の〝実存の時代〟における作品群との親和性は高いはずだ。

むしろこちらの方がよく知られているかもしれないが、『百億の昼と千億の夜』はかつて萩尾望都の手によってコミックス化されている。映像化の際の原画イメージはこれでよいだろう。そういえば、『攻殻機動隊』のラストシーンの素子と、『百億の昼と千億の夜』のラストシーンの阿修羅王とに何か重なるものを感じるのは……あくまで個人的な感想だったりする。

これは物語の構成上のポリシーか、あるいはたまたまそういった原作に恵まれなかったためなのか、現在のところ押井作品には、はるかな歴史にわたって展開されるストーリーといった物語はまだない。このへんでこういった傾向の作品を観てみたいと思うのだがいかがか。

最後にあげたいのは、『アルジャーノンに花束を』である。このところ多重人格モノでちょっと悪のりしているようにも思えるダニエル・キースの代表作だが、この作品は確かに名作であろうと思う。

先に挙げた2点の作品には、ある程度ビジュアル的な部分からのモチベーションがあったのだが、この作品に関しては純粋に思弁的な動機である。すなわちそれは、〝人間〟の捉え方の点だ。

ある作家が作品を作りつづけるにあたって、人間の本質というテーマについての言及は多くの場合不可避なものである。押井守の場合、その一角はおそらく〝意識〟や〝記憶〟の問題へと帰着することとなるのかもしれない。

『アルジャーノンに花束を』では、人間を構成する主要な要素としての知能や人格、そして記憶の問題が展開される。押井作品にあっては、人間個人の人格や人間性の問題に対するあからさまな言及は『攻殻機動隊』に語られているくらいかもしれないが、作品の背後に漂う問題意識として、〝記憶〟という概念は押井的世界の重要なキーワードであろうという気がしてならない。『天使のたまご』にて無言の中に語られる、廃墟と化した過去の文明達の記憶の森。『ビューティフル・ドリーマー』でも『迷宮物件』でも『とどのつまり…』においても登場人物から失われる過去の記憶。『攻殻機動隊』において幾重にも言及される虚実の記憶によってようやく成立する自我の危うさ。『アルジャーノンに花束を』で中心的問題となるこうしたテーマを扱うにあたって、押井監督にまさる適任者はいないと思うのだがいかがか。

と、いくつか書いてみたが、いわゆる「原作つき」ばかりでなく、もちろんオリジナルがいちばん観たい。このところ、いくつかのオリジナル作品の噂も聞くことしばしばにして嬉しいかぎりである。願わくは、あと10年でも20年でもバリバリの現役で、〝押井的〟な作品たちを生み出していただきたいものである。

中年マモラーはケルベロス騒乱の夢を見るか？

（文章　野田真外）

というわけで（どういうわけだ？）行ってきました、『人狼』公開初日の舞台挨拶に。押井監督作品ではないにもかかわらず（沖浦監督申し訳ない）、生の押井守を見ることが出来るとあって、会場のテアトル新宿を十重二十重に取り囲んだマモラーの群れは壮観というより一種異様ですらありました。映画の公開初日に並ぶなんてのは実に久しぶりの私でしたが、何とか2回目の舞台挨拶を見ることが出来ました（徹夜の行列にもギューギュー詰めの立ち見にももう体力的に耐えられないっす。ゴホゴホ）。

そういえば今を去ること13年前の1987年、『紅い眼鏡』が公開され



た時も、初日の舞台挨拶を見に行きました。勿論、当時は徹夜しなくてもバッチリいい席が確保できる程度の知名度でしたし（でもなかったかな？）、そもそも100席ないくらいの小屋だったし、たっぷりと質疑応答の時間も設けてありましたし、しかも最初の1ヵ月くらいは毎週土曜日の初回に舞台挨拶がありましたし。そりゃもう今に比べるとウソのような時代でした。余談ですが、上映の後、映画館の入っているビル（公開館のキネカ大森は、今で言うシネコンに似た映画館で、西友の中に入っていたのです）の中を押井守と伊藤和典がふらふら散策までしていたという、今では考えられない事態まで起こっていました。

『人狼』の行列に並びながら、私はぼんやりとそんなことを思い出していました。トシですねぇ。

＊　＊　＊

もうこの際ですから正直に白状しますが、はっきり言って『紅い眼鏡』公開当時、私はこの作品を全くといっていいほど理解できませんでした。そりゃあもうカンッペキに。「ある映画を見た。良く解らなかった」ということ自体は別によくあることなのでいいんですけど、情けないことにこのときの私は、その後一所懸命わかったような気持ちになって、というかそう思い込もうと躍起になって、色んな解釈やら仮説やら妄想やらを繰り広げていました。若気の至りというやつです。イヤお恥ずかしい。

さらに付け加えるなら、それから何年か後に『ケルベロス　地獄の番犬』が公開されたときも、さっぱり理解できませんでした。ただこのときは無駄な抵抗はあまりしませんでしたけど。

もちろん、それも今だから言えることであって、当時の私としては「押井守の作品がこんなに好きなのに理解できないはずが無い」なんてぇことを考えていたのかどうかは思い出せませんが、とにかく理解できるはずだ、理解できないのは私の脳髄の根性が足りないせいだと信じ込んでいました。全く無駄な努力をしたものです。

ところで、少なくとも当時、〝押井守〟は「訳のわからん作品を撮る監督」というイメージが定着していた（今でもそうか？）ように思います、ですが実際の所贔屓目なしに見てもそんなことないと思うんですよね。多分比較的ホされていたこの時期に『天使のたまご』と『紅い眼鏡』が続いたことや、『ビューティフル・ドリーマー』に始まり『とどのつまり』『迷宮物件』へと続く一連の自己の存在の不確かさへの言及なんかが、そういう印象を与えているんだろうと思います。

でも、少なくとも後者は明確なロジックによって構成されているので、それを読み解くのはさほど難しい作業であるとも思えず、したがって普通に理性のある方々にはある程度理解可能な類の作品だと思います（好きか嫌いかは別にして）。だから「わけがわからん」というのとはちょっと違うと思います。では前者はどうかというと、こっちの難解さは必ずしも否定しませんが、ただ『天使のたまご』と『紅い眼鏡』の難解さは質の違うものだと思うのです。

はっきりいってしまえば、『天使のたまご』は本人も認めている通り多分に独りよがりな映画であり、そしてさらにはロジックではなく映像で《何か》を語ろうとしているために、それを感じ取る側の感性によって印象が大きく左右されてしまうという映画であるといえましょう。したがって人によっては「訳がわからん」と思われても、これはある程度納得できます。世に多くある難解な映画の正当な系譜の一つと言ってもいいでしょう。

しかし『紅い眼鏡』はそうではありません。登場人物も台詞も多く、設定もストーリーも一応はあります。シリアスかと思いきや、演技の肌触りはどっちかというとバカ映画系、しかしテーマの設定はちょっとテツガク入ってて、あげくに映画の枠組みを壊し始めたりして、誰が観てもなんだか訳がわからないという感じです。

多分、押井守本人はかなり本気だったと思うんです。本気というのは、ちゃんと「訳のわかる」映画を撮ろうとしていたのではないかということです。少なくともクランクインくらいまでは。ただやっているうちにおかしくなった、というか監督本人が「映画」を壊してみたいという衝動にかられはじめたのではないかと思われるのです（違うかもしれませんが）。当時掲載された押井守の書いた文章にもそうした記述は見られます。

監督『だからさ、だから言ってんだよ。撮影する過程自身が〈現実〉を抽象していく過程そのものなんであって、写されたものは全てこれ虚構。当然そうなんであってその事には疑問の余地はないと思っていた訳だ。ところがそれを承知で撮影する為に無理矢理つくり出した〈演技する現実〉というヌエ的現実そのものを、それすら撮影できないとすると、一体オレたちはここで何をしているのか。つまりだ。映画というのは〈虚構の形式〉ですらなくて〈虚構〉そのものなんじゃないかと、映画の中味が嘘なんじゃなくて、映画という行為そのものが実は大ウソなんじゃないかと、こう言ってる訳だ』

（月刊イメージフォーラム誌（現在休刊中）1987年3月号「シナリオ・紅い眼鏡の演出・映画は全てこれ虚構」※傍点は原文ママ）

つまり『紅い眼鏡』は当初目指していたものがあったうえで、そこから敢えて壊していった作品なのではないかと思えるのです。

そして『紅い眼鏡』と同様に『ケルベロス』にもそうした「敢えて壊した」感じがします。ただ『ケルベロス』は『紅い眼鏡』とはちょっと壊し方が異なっているようではあります。前者が枠組みを壊すという方向性であったのに対し、後者は枠組みを逸脱する方向性であったといえばよいでしょうか。基本的に作りこんだ現実ばかりを撮っていた『紅い眼鏡』とは異なって、ロケ地となった台湾の風景というものがかなり影響しているようです。

ただ両者ともに共通しているのは、見ている側に無自覚的かつ普遍的に存在するある種の《映画というルール》から著しく外れたところにあろうとした映画であるように思われる、ということです。とはいえ『ケルベロス』の方は最初から確信犯的に壊そうとしていたように思いますが。

いずれにしても、この映画監督が非凡だなぁと思えるのは、アニメーション、即ち絵という二次的現実から逆算して構築する虚構の形式を本籍にしながら、常に実写という〝外部〟との境界線を意識しながら作品を作るという希有なバランス感覚を持ちあわせていることです。実写を撮りながら常にアニメーション的な方法論をどこかに介在させようとした押井守の試みは、そこだけ見れば確かに理解しがたいものがあります。それ故に〝難解〟というレッテルを貼られるのも、まあ致し方の無いことなのかもしれません。しかしながら現在、その後急速な勢いで発達したデジタル合成技術が、彼のそうした実験の有効性を証明しつつあることは疑いようの無い事実です。

私に言わせれば、押井作品にインスパイアされたウォシャウスキー兄弟が『マトリックス』を撮ったのも必然だし、押井守が『G.R.M.』のような方向性の作品を手がけようとしたことも必然なのです。『G.R.M.』は残念ながら予算面で折り合いがつかず頓挫してしまったようですが、押井守がチャンスをものにするその時が来るのは、そう遠いことではないでしょう。

＊　＊　＊

おっと、前置きが長くなってしまいました。

で、私にとっては結局よくわからない映画であるという『紅い眼鏡』と『ケルベロス』なわけですが、次にその世界観を踏襲した作品である漫画『犬狼伝説』は少し肌触りの違う作品でした。押井守監督作品ではなく、作画の藤原カムイの手を経た作品であるということがその原因の一つであることに異を唱えるものではありません。しかし、私が感じた両者の差異とは押井守本人のアティテュードの問題だろうと思うのです。

『犬狼伝説』は『紅い眼鏡』と『ケルベロス』で描かれた世界観と地続きの世界（時代設定だけが異なるようですが）での物語ですが、徹頭徹尾シリアスに、フィクションの枠組みを壊すようなことはなく進行していきます。白塗りの追手もドタバタ喜劇風のアクションも時事ネタ駄洒落風の台詞（あ、これは少しだけあったか）もありません。そこでようやく、押井守が2本の実写作品でやろうとしたダンディズムというか〝犬の時代〟という世界観……いや、単なる世界観というよりはむしろ美学と呼ぶべきでしょう……がはっきりと我々観客の前に示されたのです。

漫画の『犬狼伝説』のラスト、脱出していく紅一、蒼一郎、翠の三人の姿を見たとき、それは実に13年の時を経て（丁度同じ2月でした）ようやく私の中で〝架空戦後シリーズ〟が一本の線で繋がった瞬間でした。そう

か、この人が『紅い眼鏡』や『ケルベロス』で描きたかったリリシズムは、こういう肌触りのものだったのかもしれないな、と。そこでようやく、逆説的ではありますが、押井守の実写での〝実験〟がある種の韜晦を含むものではないかとようやく思い当たる私ではありました。

＊　＊　＊

そしてようやく『人狼』です。

映画の初見時は、『犬狼伝説』を読んでからかなり時間が経っていたこともあり気がつかなかったのですが、『人狼』は完全に新しいストーリーではなく、かなり〝原作に忠実な〟シナリオです。『犬狼伝説』の中の一つのエピソードに忠実というわけではなく、全体をうまく圧縮した感じ、と言えばよいでしょうか。メインキャラクターの二人、伏と雨宮は確かに登場しませんが、伏の原形となっていると思しき人物が散見されますし（ACT1の乾、ACT6の小白丸）辺見以外の警察関係のキャラクター配置は全て原作通りです。

にもかかわらず、周到にある人物達のエピソードが、『犬狼伝説』から注意深く抜き去られていることは、私がここで言うまでもなく皆さんお気づきのことと思います。そう、その〝ある人物達〟とは首都警特機隊第一突入小隊・都々目紅一、鳥部蒼一郎、鷲尾翠の三人です。

さらには『人狼』公開初日の舞台挨拶での押井守本人の発言「みんなで『人狼』を盛り上げて下さい。そうしたら次は私が……（笑）」

そうです。

最初から押井守は『人狼』の《次》があるという前提で、脚本を書き下ろしたのではないかと思うのです。このストーリーを単なる外伝にするのではなく、ある程度原作の設定を消化しつつ、時代背景や人物配置を周到に観客へ浸透させ、今後の展開へとつなぐ作品……それが『人狼』なのではないかと、妙な邪推をしてしまう今日この頃なのです。これは私の疲れた頭が生み出した妄想なのでしょうか？

しかしながら、誤解して欲しくないのですが、そうした私の妄想とは全く無関係に、映画『人狼』は一本の映画として私の中に存在しています。この作品は、やはり沖浦監督の作品であって「押井監督作品」ではありません。それはロジックで理解しているとかそういう話ではなく、実際の映画自体の肌触りが明らかに押井守のそれとは異なる、ということに他なりません。

繰り返しますが私にとっては『人狼』は明らかに沖浦監督の作品です。だからこそ、押井監督に登場していただいて、この獣の物語に決着をつけていただきたいと願うのは、やはり身勝手な消費者（ユーザー）の戯言なのでしょうか。

＊　＊　＊

ドイツ軍占領統治後という架空の戦後を描いた映像3作品、『紅い眼鏡』『ケルベロス』『人狼』で常に語られていながら、今日に至るまでその現場を描かれることの無かった壮大な一日。全てが終わり、そして全てが始まったあの日……ケルベロス騒乱を描いた作品が、見られる日は来るのでしょうか。

押井〝監督〟はまだ一度も、この〝仮想戦後シリーズ〟の〝アニメーション作品〟を創ってはいないのです。

（文中敬称略）

人狼のラストシーンにおける考察

（文章　xra）

2月19日夜10時頃。夕張近郊のホテル。

チェックインが遅くなりすぎて、夕食を食いっぱぐれた我々。

仕方なくコンビニの弁当を部屋で喰いつつ、さっき見た映画のことを語り合っている、旅に同行した石川健一郎氏と私。

その中の会話のひとつ。

私「最後に圭を撃ったのは、小屋の中から狙っていたスナイパーですよね？」

石川氏「いや、伏じゃないの」

私「え？　じゃあモーゼルを構えていた人は？」

石川氏「それはただ、（伏が圭を撃てなかった時の）保険として居たというだけで。『そして狼は赤頭巾を食べた』で話の最後は締められているし、俺は伏が撃ったものだと理解していたけど」

私「でも圭が撃たれる前、伏の動揺の仕方は撃った人のそれとは思えなかったですけどね」

石川氏「んー、これはちょっと教官に聞いてみなきゃなりませんね……」

やがて風呂から戻ってきた教官に、それについて尋ねる。

教官「それは伏。小屋から狙ってた人は銃の撃鉄を戻してるから撃ってない」（都々目はこの時勘違いしていた。あの男の使っていた銃は半自動拳銃のモーゼルなので、一発撃っても自動的に撃鉄が上がる、つまり実際に撃った後でも手で撃鉄を戻すことは可能なのだ。しかし都々目としてはあの動作（ハンマーを戻す）を画面に映したのは、彼が銃を使わないで終わったことを印象付けるためのように思える）

私＆石川氏「あ、そういえば。なるほど……」

この「圭を撃ったのは誰か」という疑問。我々の場合、教官の一言でこの疑問は一瞬にして解決された。なるほどそう言われてみれば伏のモーゼルからは硝煙らしきものが出ていた気もするし（編者註　銃口は描かれていないが、舞い上がる煙が描かれている。一方人狼のスナイパーには硝煙は描かれていない。更によく見ると、伏の銃がスライドロックしていた。これは塔部が伏にモーゼルを渡したとき弾丸は1発のみ入っており、それを撃ってスライドがロックしたことになる）、塔部の一言もそう考えればしっくりくるので、やはり伏が撃ったと見て間違いないだろう。しかしながら、私にはまだどうも疑問が残る。

「何故圭を撃ったのが明らかにスナイパーではなく、伏であると分かるような描き方をしなかったのか？」という点。

私は先程述べたとおり、あの瞬間、圭を撃ったのはスナイパーの方だと思った。そう思った理由としては勿論スナイパーの存在があの場面で強調されていたというのもあるが、それよりも撃つ直前の伏が動揺する様子が気になった、という点が大きい。

皆さんはあの映画のラストをどのように想像しただろうか？　伏が人狼であることが判った時点で二人は別れる運命にあることは想像できたが、まさか伏が撃ち殺すとは……。

ああいう終わり方が、押井氏の描く〝犬の話〟の結末として最も妥当であろう、と言う意見も聞く。確かにその意見には私も賛成だ。しかし、それならばあの動揺は何だ。伏が人と犬の狭間で彷徨う話だといっても、最後のあの時点で戸惑う必要が物語の必然として、果たしてあっただろうか。伏は結果的に犬として話を終えたが、あの動揺はその辺りの話の流れを不鮮明にし、いささか歯切れの悪い結末になってしまってはいないだろうか。

それとも、他に何か意味があるのだろうか？

2月20日朝10時過ぎ。夕張ホテル・シューパロのロビー。

沖浦監督のインタビュー。私もちゃっかり同席。

教官が用意してきた質問を一通り終えたあと、

教官「（同席していた押井MLの二人を見て）あと、何か（質問は）ある？」

私「（手を挙げ）いいですか？　えー、次回、もしまた監督をやる機会があったとしたら、その時は押井さんとはあまり組みたくないですか？」

沖浦氏「あーいやそんなことは無いです、ただ、押井さんの方でももうごめんだろうし（笑）、それはあのー、多分今回が最初でもあるし、多分最後かもしれないんで健全でいられるってところが多分あるんじゃないのかなってお互い思っているんじゃないですかね（笑）、それは。」

何を聞いてんだ。私は。

……というのも、前日のティーチインの際に沖浦氏が「難しいところは耳を塞いで下さい」などと発言していたことや、直前のインタビューの中で教官が、『人狼』の犬の話としての面についてどう考えるかという質問に〝興味ない〟と答えていたことから、どうやら沖浦氏は押井氏の書く本にあまり思い入れがないようだと感じ、それならば、自分の意志ではないにしても押井氏脚本の映画の監督をやることにどれほどの興味があったのだろうと思い聞いてみたのだが、その回答はあまり本意を明言しない無難なものだったような……。

何を言いたいんだ。私は。

まあそれはいいとして、注目すべきは沖浦氏が犬の話を〝興味ない〟と言っていたという点。

押井氏の〝犬の哲学〟を理解する、あるいは興味を持つ人は本当に少ない。少なくとも私の身の回りには一人もいない。ビデオやコミックを貸したら「よくわからない」と言って返された、という経験を持つ人は多いのではないか。しかしながら、沖浦氏や伊藤和典氏を初め、押井氏を取り巻く人たちですらその多くが「興味がない」と言っているのにはいささか驚いた。氏の哲学はそれまでに理解されないものなのだろうか……残念な限りだ。

また、映画祭の時、『人狼』の感想として〝いい話〟というのがよく聞かれた。押井氏も自分の脚本を見て〝いい話〟だと言っていたそうだが……。

確かに人狼は〝いい話〟だ。男女の出会いと別れを描いた切ないラブストーリー（ただし異常な状況の下でだが）で、あまりこういった、普通に感情を刺激するような話は今までの押井作品には希薄だったと思う（私は押井作品は映画中心にしか観ていないのではっきりとは言えないが）。押井氏はこんな話も書くんだな、と思った。

で、このような脚本になったのはやはり、沖浦氏の要望によるものが大きかったのではないか。もし押井氏が監督も兼任するという前提で脚本を担当したならば、どんな本を書いただろうか？　我々押井ファンは満足しただろうが、果たしてこれほどまでに国内外での評価を受けるような映画になり得ただろうか。

押井氏の〝犬の哲学〟及び〝ディテール設定の細かさ〟〝多大な情報量〟などの要素に、沖浦氏の〝天才的画力〟〝官能性〟〝アニメーターの哲学（？）〟といった要素がミックスされ、人狼は非常に完成度の高い、そして魅力ある映画になったと私は思う。

確かにその分押井色が薄くなった感はあるが、それがかえってよかったのかもしれない。いや、もしかするとわざと〝薄めた〟のだろうか。何か、組織的な意図とかで……。

大分話がそれたが、最初の話題に戻る。

物語の悲しい結末、これは押井氏によって書かれ沖浦氏によって演出されたが、二人の監督の相違点を見ているうちにこのシーン、二人の思い描くものが果たして同じであったのだろうかと思い始めた。もし沖浦氏が犬の話を理解していないのなら、あのシーンの本意は分かり得ないのではないか？　そして、自分なりに解釈して脚色を付け加えたのだとしたら……。

ここからは私の仮説に過ぎないのだが……押井氏と沖浦氏との解釈の違いがあのシーンでは垣間見られているのではないか。

伏が圭を撃ったのは彼が犬であることの証明だし、小屋の中のスナイパーは既にあの時点で選択肢はなかったことを暗示しているのであって、つまりは〝人狼〟という組織そのものの体裁、あるいは犬の生き方のひとつの表現である。この辺りは押井氏が考えた演出であろう。

また、伏の動揺は彼のヒューマニズムの表現であり、その演出は圭の語る〝赤頭巾ちゃん〟の一節と相まって、ラストの悲観さをいっそう際立たせている。しかしながら犬としての伏をある意味、否定している。多分これは沖浦氏が付け加えた演出ではないか。

動揺する行為と撃つ行為は、私の中ではどうしても一致しない。きっと、こういった事情で二人の考えが錯綜し、あのようなラストシーンになったのではないか。というのが私の個人的な結論なのだが、どうだろうか。

加えて言うが、動揺したのが悪いと言っている訳じゃない。ただ、それと他の様々な要因が交錯し、結果として誰が撃ったかわからないという状態が生まれた。確かに硝煙や撃鉄の描写によってそれと分かるようにしてはあるが、それも多少の銃器の知識や注意力が必要で、十分とは言い難い。その状態に関して私は、それはあまり良くなかったのでは、と言いたいのである。

余談だが、あの状況での伏を沖浦氏、スナイパーを押井氏に喩えると面白いかもしれない。沖浦氏はきっと、圭を撃たずに済む物語の結末だって欲しかったに違いない。しかしそこに押井氏の存在があり、小屋から銃を構えそれを抑止していた、というような考え方もできる。

私は沖浦氏にあの時、押井氏と撃ち合い、圭を連れて逃げ、二人で生き延びるぐらいの覚悟があっても良かったのでは、とも思う。ただし後で現実の押井氏と殴り合いになっただろうが（押井氏は、人狼完成前「試写の後、沖浦と殴り合いの（ケンカになるかもしれないけど（笑）」と話していた。）……極端ではあるが、それぐらいの度胸と作品への思い入れを持ち、今後も制作活動を続けて欲しい。

……ラストシーンが脚本家と監督の殴り合い、なんていう映画もまた、面白かったのでは（お

マッハ軒は何故マッハ軒と呼ばれるか

（文章　ｓｈａｆｔ）

押井ワールドに幾度か登場する、立喰蕎麦処、マッハ軒。しかし、なぜ、立喰蕎麦処の名前が、マッハ軒である必要があるのか。とりあえず、押井が、これを、哲学者エルンスト・マッハから引用していることは事実である（藤原カムイ・押井守『犬狼伝説　完結篇』角川書店、2000年、50項。他に「マッハ軒」の名が、例えばＢＤにも登場していることは、周知の事実である。）そして、押井の性格を考えれば、そこになんらか一定の意味があると考えるのが妥当だろう。では、マッハとはいったい何者であったのか。事実関係ついでに申し上げれば、科学哲学史的に見て、マッハは、ニュートンとアインシュタインの狭間にある断層部分にいる、といえる。単純にいってしまえば、マッハは、ニュートンの提唱する〝世界の均一化〟に疑義を投げ掛けた、そして、それを受けたアインシュタインが、そうして〝多様となった世界〟それぞれの間に相対性を導入した。つまり、マッハにより、**〝世界は分けられた〟**のである。

ニュートン『プリンキピア』第3書にこうある、「物体において、われわれはもっぱらその形と色を視、音を聴き、その外面に触れ、臭いを嗅ぎ、味を味わうにすぎないのであって、物体の内奥の実体は、感覚によっても精神的な反省作用によっても不可知である」（廣松歩『相対性理論の哲学』勁草書房　1986年　95〜96項）いわば、ニュートンは、この〝不可知〟なものを基盤に仮設することにより、その物理世界観を構築している。しかし、マッハは、その認識論・経験論の立場から、この〝不可知〟の気持ち悪さに、〝待った〟をかけたのだった。〝不可知〟なものの上に立脚した均一な絶対世界、押井ワールドを知る我々にとっても、これほど気持ちの悪いものはないだろう。同じ俎上の「いくつかの世界」、それらの差異あるいは境界線にまつわる寓話、それが押井ワールドの魅力のひとつであることに異議はあるまい。そして、そのような押井ワールドにおける〝立喰蕎麦処〟の位置を考えれば、おのずと、それが〝マッハ軒〟である意味が明確になる。〝マッハ軒〟、それは、それ自身が、ひとつの〝世界〟をもちながら、しかし、他隣接する多々の世界の狭間にあって、エアポケット的な要素を有している、そのような〝場所〟である、といえる。

押井ワールドにおける〝立喰蕎麦処〟の位置、そして、科学哲学史におけるマッハの位置、それらは、いかにしてそこにあるか、ここまで簡単に見てきた。なぜか、を、詳察するには紙面がない、しかし、以下の事実を最後に提出することで、本論目的は、ある程度、補完されるだろう。実に、**マッハは、世界の多様性を立脚させながら、相対性理論を認めなかった**……。あくまで経験論的なマッハは、〝そこにある要素／感覚〟にしか眼を向けることができなかったのだ。つまり、マッハは、相対性理論の根源となる系そのものを打ち立てこそすれ、それぞれの系を包括して〝体系〟化することができなかった。そう、世界という体系から遠く離れ、さらにその体系を認めることができない〝悲哀〟の場所でなければならないからこそ、実に、マッハ軒は〝マッハ軒〟と呼ばれねばならなかったのである。

Walking for DOG

橘一葉

この世界にはおよそ色彩と言われるものは存在しない。

いや、色彩自体は存在しているのだろうが、私の怠け癖のついた網膜がモノクロの画像として変換しているだけなのかもしれない。膨大な仮想世界の情報を処理するためにわざわざモノクロにしてあるのだと言う者もいるが、そんな理由があるのかどうかなどはどうでも良いことだった。漫画雑誌がモノクロであることに違和感がないように、この世界もまたそれによって何らかの問題が生じている訳でもなかった。

所詮、この町の少しくたびれた様な風景にどのような色彩が存在するものなのか、あえて塗ってみる必要性を口にする人間も、それに同調しようという人間も残念ながらこの都市には生活などしていない。

私は軽く欠伸をしながら普段はあまり出ることのない店の外、くたびれた風景の中に足を踏み出し、暖簾を仕舞いにかかった。

都市番号・二十八。

都市全体が鉄道のターミナルという設定で、それに併せるかのごとく広大な駅舎内にはファーストフードの店が所狭しと建ち並んでいるという、この世界では少々変わった構成となっていた。

華々しくネオンの輝く若者たちの集う真新しいハンバーガーショップと、暗い過去を秘めた親父が一人で店を開き、悲しい男達が丼一杯の温もりを求めてやって来るような立ち喰いソバ屋とが混在する。一日、数百本の列車が行き来し、数十万人の人間が乗り換えていく。それだけを目的として設定されている「立ち喰いの街」。このような現実に存在するものが、規模の大きさという面に遊びが加えられる点でこの世界を虚構だと認識させられるのであった。なにより「永遠の日常空間」という恒久的なイメージをバブル経済華やかなりし頃の日本に求めた設計者達のある種特有の思い入れこそがこの世界で生活しているプレイヤー達の帰属の対象となり得、彼等をこの幻想の街に踏みとどまらせる要因になっていることは間違いはない。

勿論、この街でもう永く「替わり関西麺職人」という職業を営み生活をしている私もその多くのプレイヤー達と同じ類の人種であることは間違いないのだが。

その女が姿を現したのは私が店に戻ってからすぐのことだった。ゴミ溜めに舞い降りた黒鳥のように漆黒の服を身にまとっている、この街にはおおよそ似つかわしくない空気と容姿。

「麺以外の物も売っていると聞きましたが」

カウンターに座った女の一言に私はしばらく返す言葉を見つけることができずに、背中まで伸びた真っ直ぐな髪の向こうで悲しげな色をたたえた瞳を見つめ続けていた。

初心者の住人でないことは雰囲気から感じ取れた。そもそも私の「替わり関西麺職人」にしてもそうなのだが、趣味の一環としての職業を演じるためにはそれなりの経験値の蓄積が必要だったし、何より自らの存在意義の拠り所としてこの街に接続しようという者の中で、基本的には誰とも接触を持たずにこの世界で生活をしたいと望むプレイヤーがポッと出の筈がなかった。

「此処は誰に?」

「お銀さんという方に、失せ物ならこちらが良い、と」

しばらく顔を見せてはいないが店の常連で、通称を「けつねコロッケのお銀」という立ち喰い師の一人だった。現実世界で立ち喰いが禁止されてからこちらの世界に越してきたと言っていた。

「品書き以外の注文は何か喰ってからにしてもらいたいんだが?」

女はしばらく考えて、

「きつねを一杯」

そばともうどんとも言わずに。これは正しい。「きつねはうどん」で「たぬきはそば」なのである。何せここは関西麺職人である私の営む店なのだ。

元々、油揚げを種に使うそばは大阪よりも東京近辺の方が古く、旧世紀のはるか以前、サムライたちがこの世の春を謳歌していた時代にはすでに存在していたことが文献で明らかになっている。ただし、そば台に油揚げというのを「きつね」と呼ぶのは東京だけのことで、大阪などでは同じ物を「たぬき」と呼び、京都ではきつねのあんかけを「たぬき」と呼んだ。一方、東京の「たぬきそば」というのは天ぷらの揚げ玉を散らしたかけそばのことである。関西ではそばはうどんよりも色が濃いからという理由でたぬきと呼ばれ、東京ではネギと揚げ玉以外に種らしい物が入っていないということから「たねぬき」となり、それがたぬきに転じたという説などもある。ちなみに、関西で「関東風たぬき」を食べるには何も具の入っていない「素うどん(一部には素を酢と勘違いされた、などという笑い話のような逸話も残っているが)」を注文して入れ放題となっている事の多い天かす(揚げ玉)を好きなだけ放り込めば良いのである。

たかがきつねうどんだけでもこれほどの話があるのだ。こと「うどん・そば談義」を持ちネタとする立ち喰い師たちが他のファーストフードのそれよりもはるかに数が多いというのも頷ける。

「犬を一匹」

ダシを飲みきった彼女は丼を置くなりそう言った。

「ソウイチロウと言うのですが」

と、一枚の写真を出した。端正な顔立ちに愛らしいと表現するのが適切なのか胴体には短めの足がついている。平和な性格の種の犬ではあるのだが……。

「この街に?」

「四日前の事です、乗り換えの時に人混みに紛れてしまって」

私は思わず溜息をついた。美人の依頼と言うこと自体どちらかと言えば苦手な方なのにもかかわらず、さらに大の男が犬探しをする羽目になろうとは。

そんな私の考えを見抜いたのか、

「気乗りがなさらないのならお断りいただいても結構なのですが……」

私は肩をすくめる。美人の依頼は苦手だが、依頼を断るのはもっと苦手な事だった。そんな噂がながれてしまえば面倒くさがりの腰抜けとして仕事の話など回っては来なくなる。信用だけがこの街でまっとうな仕事以外で生きていくただ一つの武器なのだ。

「いや、お請けしよう。期間は一週間。料金は半分が前金と言うことになるんだが?」

「前金はこれで」

と、束になった紙幣と彼女の投宿先の書かれたメモをバッグから取り出した。

「こんなに?」

「残りは犬を発見した後、ということで」

たかが犬一匹に何事かと考えはしたが、常識などこの世界には存在しない。ここがすぐ身近に感じられる優しくも平和な街であることを信じて違わぬほど私は若いプレイヤーではないのだ。何か棘のようなものが潜んでいて初めて虚構の中の現実と言える。
その棘はモノクロの中では実に発見しにくいものなのだ。

画面に「LOG OFF」の文字が浮かび、やがて真っ暗になった。
私はヘッドギアを外しテーブルに置く。
時計はすでに深夜の一時を指していた。虚構の世界と違い、こちらの我が身は自動的に腹が減る。私は端末の電源を落としてから申し訳程度の設備が整った名ばかりのキッチンへと向かった。この部屋で過ごして随分になるが、ここで料理らしい行為をした記憶はなかった。
器に冷凍うどんと付属のダシを満たしチンをする。その上に買い置きしてあるコロッケと生卵を乗せてかき混ぜるようにして食べる、自称・月見コロッケである。見た目は最低を通り越してサイアクだと言われるが、誰に何を言われようが私の好物である。以前、カボチャコロッケやカニクリームコロッケなどを試してみたことがあったが、それは闇カレー並みの挑戦だと言うことで結論づけ現在ではビーフコロッケと言うところに落ち着いていた。
「しかし」
奇妙な依頼だ、とつぶやいてみる。
これまであまり考えてみたことはなかったが、あの世界にも動物は存在する。電線にはスズメもカラスも留まっているし、野良猫がゴミ置き場を荒らすというイベントも何度も発生している。そう、私があの立ち喰いの街にアクセスしているから気が付かないだけで、普通の生活をしているプレイヤーもいるのだ。その中で動物を飼うことがあっても何ら不思議はない。ただ、その飼われている動物たちというのは、他のプログラムの一部としてあの世界に生活している名もなき動物たちと異なる点があるのだろうか……。
そう考えたあたりで強烈な眠気に襲われ私は目を閉じた。
あまり夢を覚えている方ではない。それほど奇妙な夢を見る方でもないと自分では思っていた。
しかし、この夢だけは。
カウンターの中で大量なうどんの注文を受けて必死に働いているのに、カウンターには誰一人としてお客がいない状況に気が付くのだが、それでも働かなければという焦燥感に駆り立てられるのだ。それが次の瞬間にはあの黒い服の女が、そんな物を注文してはいない、と首を横に振られ、店を飛び出す私をサングラスをかけた太った男が制止したりする。気が付けば自室で幸せそうに眠りこける私を目の前にして、何故か腹立たしく頭を殴りつけてしまうのだ。
その衝撃が床にぶつかったものだと気づくのには目が覚めてからしばらく時間が必要だった。

「聞いたわよ」
同業者で大きな定食屋の麺場を任されている小林多美子が休みを理由に私の店に姿を現した。麺に関しては兄弟弟子であり、以前はパーティを組んで幾度も死線を超えてきた僚友でもある。通称を白身のタミという。

「犬探しですってね？　勝算は？」
「まだ、なんとも」
冷やを口に運んで、
「結構、聞いて回ってるみたいよ」
「犬か？」
「そう。胡散臭いんじゃない？」
それは自分自身が一番思っている事だ。
「犬、一匹探せないでこの街で生きられると思うか？」
「私は探してないけど生きてるわよ」
「へっ、そりゃ屁理屈だな」
「ま、言い出したら聞かないのは分かってるからね。一応、忠告までに、ね」
「ありがとうよ」
少しぬるくなった冷やを飲み干して、
「心配くらいはしておくわ」
そう言い残して多美子は店を後にした。

普通に考えれば理解出来ることだが、この立ち喰いの街で犬一匹を探す苦労というのは並大抵のものではなく、すぐに巨大な暗礁に乗り上げることとなった。飼われている犬を発見することはたやすいかも知れないが、この街には犬種に名の付いたような立派な野良犬などは生息していない。まれにゴールデンやラブラドール等にお目にかかることがあっても、それらはすべて旧世紀に訪れた彼等のブーム時に無理矢理「発生」させられた種の子孫たちであって、生粋の彼等とは知能も性格も大きく異なっているところが特徴となっていた。捨てられたのか、逃げ出したのか。飼い主を持たない犬達の心中はいかほどのものか、飼ったことも飼われたこともない私には察することなど出来はしないのだが。ただ、犬という生物は元来、人に飼われるために発生してきたのであって自由気ままに生きるということがどれほど彼等の望む事なのかは犬にしかわかり得ぬ事なのかも知れない。家に飼われ洋服を着せられて生活をする犬、品評会に出される為だけに訓練される犬、その生き方は様々なのではないだろうか、などと野良犬達の尻尾を追いかけながら考えてみた。
「はぁ」
缶コーヒーを片手に溜息などついてみる。
あれから五日間という貴重な時間が経過していた。こんな事をするためにここにアクセスしているのかと思うと気が滅入って来るので一昨日辺りから考えないようにしていた。まるで手がかりナシ。ホットドッグ・ジョーやクレープのマミなど顔見知りの立ち喰い師達にも協力を要請してみたもののその効果はまるでなかった。
自分で切った期限とはいえ、あと一日の間に出てくるものだろうかと途方に暮れていた時だった。
「何か食い物、持ってないか？」

腰掛けているベンチの足下から声がした。

慌てて視線を降ろす。

「なぁ、腹減ってんだけどよ」

ポケットから写真を取り出して見比べてみた。少し汚れてはいるもののほぼ一致する。

「ソウイチロウか？」

犬は怪訝な表情を浮かべて、

「あんた、誰だ？」

別に隠している必要もないので、私はこれまでの経緯を犬に話す。話し終えてもなお私は相手が犬であることに違和感を感じてはいなかった。

「世里香がそんなことを言ったのか」

少しあきれたように私の出したビスケを口にした。

「ん、まぁ最近はアクセスしてなかったから見つけられなかったのかも知れないな。まさか探してる人間がいるなんて考えてなかったからよ」

「やっぱりか」

私が考えていた通りだった。飼われている犬というのは……。

「上級職業なんだな？」

「……」

犬は答えなかった。

「どうした？」

「一般職業に飽きたヤツが進むのが上級職業ってのだろうけど、犬や猫っていう職業はそう言うんじゃないと思うね。なんか、こう別枠の形態って言うのかな……」

「色々あるんだな」

なんだか難しい話のようになってきたので適当に話を切り上げた。犬にこの世界の仕組みを説明されるというのは不思議なものだ。

「一緒に帰ってくれるか？」

「良いぜ別に。自由気ままな生活ってのは基本的には帰るところが保証されてのみ成り立つものだからよ」

思いもよらない事態の進行にこれまでの苦労はどこかへと失せてしまっていた。

今回の経験点で購入を計画していた物品が大方揃う事になる。もっとも、現実世界に持っていくことは出来ないがこちらの世界での生活は格段に変化する。実際、現実世界よりもこちらの方が生活している時間としては長いのだから、ただ「現実社会でないから」という理由でそれらの行為を愚かなことだと決めつけてしまうのは、それこそ愚かな考えでしかないだろう。人は誰も「自己」に対する「他者」の存在を認識し、されることで自己の存在を確認できる。つまり、誰一人として自分を認識してくれる者の居ない現実社会より、自分を認識してくれる多くの他者を内在した虚構の世界の方がよほど身近なのである。

意気揚々と彼女の投宿先であるホテルに連絡を入れる。

どこかで予想していたのかも知れない。そう、ホテルの従業員が女のチェックアウトを告げた。

しかも私が依頼を受けた次の日と言う日にだ。

「どうするよ。依頼人が不在じゃアンタのミッションは完了出来ないじゃないか。オレにしても飼い主を癒す、ってぇミッションをクリアしなきゃならないのに」

犬のミッションというのは人を癒すという内容も含まれているのかと少し感心した。いや、まったくその通りなのだ。私の様なフリーの仕事をしている人間は依頼人に依頼遂行報告をしないことには経験点が発生しない事になる。つまり、この五日間あまりの苦労が無駄足になってしまうのだ。経験点が支払われた金額に比例することを考えれば、今回の依頼を棒に振ることは容易くできる事ではなかった。

「犬探しの次は女探しか……」

私は急に疲れがやってきた。

「とりあえずセーブポイントに行くか。一回、落ちてから明日の同じ時間に接続しよう」

「そうだな。」

こういった会話はこの世界でパーティという共同形態で作業もしくは依頼を遂行する場合の仲間同士が交わすものである。

「で……俺たちゃどこにおるんだ？」

ソウイチロウの問いに私は愕然とした。現在地を知るものが全くないのである。本来ならオートマッピングで移動した場所などはメモリに記録されているのだが、どうやら此処はもうすでに住み慣れた「立ち喰いの街」ではないようだった。

初めて訪れる場所の割に何故か見覚えがあるような感覚に襲われるのは、おそらくこの広大な虚構の世界が共通のパーツやテクスチャで構成されているからなのだろう。デ・ジャ・ヴュを内在した虚構の都市。

「ここは人が生活しているようにゃ見えないがなぁ」

と、犬。至る所をかぎ回り、マーキングしている。

「こんな場所もあるんだな」

「人が寄り集まる虚構の世界に廃墟ってのも不思議なモンだ」

「ま、オレはこういう所は好きだがな」

犬はテケテケと、と表現するのがもっとも似合う愛嬌のある歩き方で、私の前を行く。

いつの間にか地下に入り込んでしまったのかと思っていたらそうではないらしい。トンネルのような所を抜けて視界が広がると幾重にも路地と階段が立体交差を繰り返し、私達の歩いている石畳はその中程に位置しているのがわかった。モノクロなので良くは判断がつかないが空に丸く明るい光を放つ物体が浮かんでいるのは月なのだろう。

「月も出るんだなぁ」

「月も出れば太陽も照るし、雨だって雪だって降るんだぜこの世界はよ」

私のつぶやきに、半ばあきれ顔でソウイチロウが答える。

何も知らない事ばかりだった。もう何年もこの虚構の世界で生活しているのに。私は何を求めてこの世界にやって来ていたのだろうか。ただなんとなく麺職人としての自分を演じることだけを目的としてきたのか。

「ま、そんなにガッカリするなよ。ここは参加しているプレイヤーが考えるよりもはるかに多くの欲求を満たすことができるシステムを内包している街なんだぜ」
「タダの暇つぶしで犬をやってる訳じゃなさそうだな」
　心の中の動揺を悟られぬように軽口を叩いてみた。
「さぁ、どうかねぇ？」
　と逆立ちのポーズでマーキングするソウイチロウ。
　月に照らし出された一人の影が石畳に長く伸びていた。

　現実社会で生活する人々がその想像力というものを欠如したまま暮らすようになってもう随分と時代が流れていた。その変わりに人は礼儀作法や道徳などという魔法を作り出し「なるたけ円満な社会」を演出する方法を編み出した。しかし、演出することは出来ても実際に全ての人間が麗しく理解し合い、助け合って和やかに生きていたという時代は一度として訪れたことはなく、ただその時代に合ったもっとも効果的な魔法があり、それが次第に歪んで次世代の魔法となっていくという儀式が繰り返し行われていくに過ぎなかった。その歪みつつある魔法の中にも稀に普遍的な魔法が存在し、それに照らし合わせることで過ごしにくい時代とそうでない時代とに分類されると言うことは事実であり、私が生活しているこの「虚構でない世界」は紛れもなく、人間がこれまで一度として経験したことのないほど過ごしにくい時代なのであろう。物質的な事ではない。その角度から考えればまさしくこれまででもっとも過ごしやすい時代に他ならない。
　どのような魔法でもその効果は適切な距離と目標対象数によってのみ効果があるものだ。
　狭い水槽に許容範囲を超えた数の魚を入れた場合、彼らは瞬く間に弱い者から共食いを始め、均衡の取れた数に達すると互いへの関心を失いそれぞれの生活を営み始める。人間がその魔法の行使さえも覚束なくなるほどにその対象が増えてしまった理由はそこにある。良くできたヒューマニズムという、この世に発生してきた個体は全て生存の権利があり、弱肉強食、自然淘汰は正当でないという理屈によってサイクルが回っているのだ。しかし、この現実世界に発生してしまった正常ならざる個体は魔法を覚えることが不得手であるが、それでも正常な個体達と共に扱われ、とりあえずの生存の保証はされるもののそれ以上誰も手助けなどしてくれはしないのである。
　こういった時代背景にこの色彩も名前もない街〜いや「ＯＳＨＩＩ」という今では何の略称だったかも分からないような製品名がそれにあたると言えばそうかもしれない〜に自ら魔法を使う訓練へと赴くことになる事が一大ムーヴメントとなったと言うことは理解に難くはなかった。
「済まねぇな」
　背中で犬がつぶやく。
「仕方ないだろう」
　ハンカチを包帯代わりに捲いたソウイチロウの右前足が物横でチラチラ揺れた。瓦礫の中を歩いているときにブロックの破片で切ってしまったのだ。それからは私が背負っていた。
　あれからどれほどの時間が経ったのかは分からない。もう、随分と長い時間ソウイチロウとこの虚構の街を彷徨っていた。見慣れた様な風景、見慣れたような町並み、しかしどこかが違う。あの大きな月を見たあたりから、この世界で生活する我々以外のキャラクターが姿を消してしまったのである。不思議なことに私自身に空腹や眠気などを感じることはなく、行動すると消費されるキャラクターとしての私の体力や気力と言ったパラメーターが低下することもなかった。とても不思議な感覚だった。しかし、ソウイチロウと他愛ない会話であったりこの世界についての事を話していくウチに別にこのままでも構わないかという思いが心のどこかで芽生え始めていた。
　ポフポフと背中を叩く。
「犬に対する愛情ってヤツはこんなのか」
「よせやい」
　犬と人間だからこそ許されるのだろう。いい年をした男一人がこんな事をやっていたら変態以外の何物でもない。
「ははは……は」
　突然、視界が歪んだ。
「おい、どうしたんだ？」
　嫌な予感がした。私の予感は……良く当たる。
　犬の声が遠くに聞こえていた。

　目覚めと共に強烈な吐き気を覚えてトイレに駆け込んだ。胃が空だったせいか酸っぱいものを絞り出すように吐き続けた。とりあえず落ち着いた所で、ふと自分の状況に気が付いた。
　セーブポイントにたどり着くことは出来たのだろうかという事に。
　……それよりも。
　私はトイレから重い体を引きずるように自分の横たわっていたベッドへと戻っていく。
　……ここは何処だ？
　見覚えのない部屋に私は戸惑いを隠さなかった。
　見覚えがないにも関わらず、着替えようと考えるとクローゼットの中身が分かったり、キッチンに視線を走らせると冷蔵庫のうどんの残弾数はおろかその賞味期限までもが頭の中をよぎるのである。
「私はどうしてしまったんだ……」
　あの世界に行こうにも、ここには端末がない。いや、ここには……。
《色彩ガ存在シテイナイ》
　まだこの世界にいると言うことだけに安心をしてパラメーター回復のうどんを作ることにした。器に冷凍うどんと付属のダシを満たしチンをする。その上に買い置きしてあるコロッケと生卵を乗せてかき混ぜた月見コロッケをかき込んだ。
　満腹の余韻に浸っているときになってチャイムが鳴った。
　誰だろうか。犬がチャイムを押すはずはないが。
　ドアの向こうに姿を見せたのは、あの犬が世里香と呼んでいた依頼主であった。
「犬は見つかりましたか？」
　聞きたい事は山ほどあった。

「入ってくれ」
　現実の私の部屋とはさほどランクの差がない虚構の部屋に女を招き入れる。
　食卓の木製のイスを親指で指し、私はベッドに腰を下ろした。
「犬はいなくなった。どうなったのかは分からない。セーブポイントに行けたかどうか怪しいところで意識を失ったらこの部屋にいた。なんで此処が分かったんだ」
「犬は私よりもむしろ貴方が必要になってしまいましたね？」
　しばらく私の問いを聞いていた女は静かに口を開いた。
「何だって？」
「あと、ここにはセーブポイントというものは存在していないのです」
　きっちりと閉じられたカーテンの方を女は視線で促した。
　しばらく何の事か理解できなかった私は、ハッとしてカーテンまで一歩で到達した。勢いよく両手で開いた。一瞬、目映い光に目を力一杯しめて慣れるのを待った。徐々に力を抜いていく。そして私の怠け癖のついた網膜が投影したのは鮮やかな色彩の町並みであった。振り返ると先ほどまでの無表情なモノクロだった虚構の私の部屋が見たこともない彩りに包まれていた。しかも、白だとばかり思っていた私の着ているパジャマが実は輝かしい黄色だったとは！
「ソウイチロウは……」
「彼もこの世界に存在しています」
　なんと言うことだ。再びあの可笑しくも楽しい時間を過ごすためには再びソウイチロウを探さねばならないとは。そう思い立った私は女がいるのも構わず服を着替え、部屋を飛び出していった。見たことはないが知っている街を思い出に映る愛すべき「相棒」の面影を頼りに彷徨い歩いた。
　別に何もしなくとも良い。この世界が仮に虚構の世界であったとしても構わない。ただ一緒にいたいからという理由で犬を飼う事が許されるように、犬と一緒に過ごすという目的のみで虚構の世界で生きても良いのである。私は誰か他者に認識されるのではなく、ただ犬一匹に認識され、認識することにのみ自己を確認することが出来るのである。そのことに初めて気が付いた。そう考えれば考えるほど、ソウイチロウのいなくなったことで空いた心の穴がズキズキと痛むのであった。
「はぁ」
　缶コーヒーを片手に溜息をつくとそこはどこかで見たようなベンチだった。途方に暮れやすいロケーションなのだろう。
「たしかヤツはここで……」
　とベンチの下をのぞいてみると、ソウイチロウではないが右前足にハンカチを捲いた犬がうずくまっていた。
「ソウイチロウ」
　犬は尻尾を振って答えた。
「なんだ、こんなトコにいたのか」
　語りかけながら抱き上げる。
「随分とオトコマエになっちまってよ」
　ヒンヒンと鼻で鳴いてから、
「ワン」
　と、ひと声。
「さ、帰るぞ」
　まだ前足が治っていないようなので、また背負う事にした。
　以前の様に冗舌ではないが、私にはソウイチロウの返事が聞こえるようだった。
「帰ったら何か喰うか？」
『うどんが良いな。ネギヌキでよ』
「うどん好きだったのか」
『ヌルイ目なとこが特に良いな』
「ははは。お前は熱いのダメか」
『上顎の皮がめくれるような熱い物、喰うのは人間だけだぜ』
「そうかも知れないな。あ、コロッケうどん、喰うか？」
『何だそりゃ、キモチワルイのはゴメンだぜ』
「絶対旨いから。保証するって」
　何故か涙が溢れてきた。
《犬はただ犬であることのみによって充分に素晴らしいのであり、犬とともに暮らすことで得られる「優しさ」や「信頼感」は、人間が人間との間に遂に築き得ないかも知れない、貴重な感情なのだから》
　犬好きの映画監督の言葉である。
　感情を失い、魔法を使うことの出来なくなってしまった人間よりも、犬たちと心を通わせる方が余程高度な技術がいるのかも知れない。その感動は何物にも替えがたいのである。
　はるか空の遠くに黄色い飛行船がぽつりと浮かんでいた。
「ワン」
　もう一度、ソウイチロウが吠えてみた。何に吠えたのか、多分、自分にも分かってはいないだろう。

◎執筆にあたり次の文献を参照、一部引用させて戴きました。ここに記して謝意を表します。
『Avalon　灰色の貴婦人』押井守（メディアファクトリー）
『犬の気持ちは、わからない　熱海バセット通信』押井守（エンターブレイン）
『わが心のフラッシュマン』中島梓（ちくま文庫）
『コミュニケーション不全症候群』中島梓（ちくま文庫）
『蕎麦の世界』新島繁（柴田書店）
『文化麺類学ことはじめ』石毛直道（フーディアム・コミュニケーション）
『つるつる物語 - 日本麺類誕生記 - 』伊藤汎（築地書館）
「江戸のファーストフード」大久保洋子（講談社）

編者註　本文の記載の通り、以下のアンケートはかなり古いものになってしまっているが、〝歴史〟を知るために当時のまま掲載することにした。『イノセンス』公開にあわせて新たなアンケートを行いたいと考えている。

押井守ファンの傾向と対策

野良犬の塒ホームページ上において、「押井守に関するアンケート」と題してアンケートを行いました。1999年6月から2000年2月まで（夕張国際ファンタスティック映画祭で人狼が日本初の国内上映をされる直前まで）の約8ヶ月間アンケートを実施し、全139通の回答を頂きました。回答を寄せていただいた皆さんには、この場を借りて厚く御礼申し上げます。このページでは、そのアンケート結果を纏めてみました。それにより、新たな押井守作品の見方をするきっかけとなれば幸いです。

なお、所々コメントを挟んでいるところもありますが、あくまで小生の独断と偏見によるものです。これは違うと感じるところがあれば、野良犬の塒掲示板や押井守ML等にて意見を申し述べて頂き、小生を含む、多くのメンバーから意見を聞いて議論していただければと思います。

基本データ

まずは、アンケートに答えた人たちがどんな人なのか、基本的なところを纏めてみました。

①年齢

19歳以下	15.1%
20～24歳	34.5%
25～29歳	22.3%
30～34歳	15.8%
35歳以上	5.7%
未回答	6.5%

②性別

男性	82.7%
女性	12.9%
未回答	4.3%

③犬タイプ or 猫タイプ

犬タイプ	64.0%
猫タイプ	30.9%
未回答	5.3%

年齢的には20歳代が60%弱と圧倒的なシェアを獲得しました。これは、

①幼い当時から押井作品に馴染む環境があった（押井作品であるという意識の有無に関わらず）。

②レンタルビデオ等の普及、過去の作品の再販等により、押井作品発掘が容易になった。

③学生及び入社間もない社会人が多く、趣味に時間とお金を割ける人間が多い。

④インターネットというITの使用頻度の高い年代であるということ。

という理由が考えられます。

性別については、意外と女性の回答が多かったのには驚きました。ただ単に、私の周りに耐性のある女性が殆どいないためにこう感じたのかもしれませんが。

「犬タイプ or 猫タイプ」の質問については、性別を問わず犬：猫＝2：1という傾向が観測されました。ただ年齢別にみると、年齢が上がるにつれて猫タイプの比率が上がる傾向にありました。

質問①：貴方の観た（読んだ）ことのある押井作品をチェックして下さい

［ベスト10］

1位	95.0%	機動警察パトレイバー THE MOVIE
2位	94.2%	機動警察パトレイバー2 THE MOVIE
3位	92.1%	攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL
4位	82.7%	機動警察パトレイバー ON TELEVISION
5位	80.6%	うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー
	80.6%	機動警察パトレイバー（初期OVA）
7位	78.4%	うる星やつら（TVシリーズ）
8位	71.2%	うる星やつら オンリー・ユー
9位	70.5%	機動警察パトレイバー（後期OVA）
10位	67.6%	犬狼伝説（コミック）

［ワースト10］

1位	0.7%	人狼 JIN-ROH（注：当時日本未公開）
2位	5.0%	機動警察パトレイバー（MD用ゲーム）
3位	5.8%	しあわせのかたち　水晶の滑鼠（ドラマCD）
4位	10.1%	不帰の迷宮（ドラマCD）
5位	11.5%	サンサーラ・ナーガ（FC用ゲーム）
6位	15.1%	ニルスのふしぎな旅　劇場版
7位	15.8%	セラフィム（コミック）
8位	16.5%	天使のたまご（小説）
9位	19.4%	サンサーラ・ナーガ2（SFC用ゲーム）
10位	23.7%	とどのつまり……（コミック）

こうしてみると、『機動警察パトレイバー』と『うる星やつら』の押井守2大メジャー作品が上位独占をした形となりました。それ以外についてもアニメ・実写については、一部を除いて50%以上の人が観ており、総じて高視聴率をマークする結果となりました。

これに対して、それ以外のメディアについては低調で、現在も入手容易な『犬狼伝説』や『機動警察パトレイバーTOKYO WAR』（小説）など一部を除くと、基本的に観たことのない人が多数を占めました。アニメ以外の作品（特にゲーム）については、一般的にあまりに低評価であるため、中古市場に殆ど流通していないこと、ビデオのようにレンタル制度のないことがその大きな原因であると考えられます。かくゆう私もアニメ・実写以外の作品を殆ど観ていない押井ファンの一人です。

質問②：上記で特に印象に残っている作品と、その理由を教えて下さい

得票率の多い作品について、代表的なコメントも併せて掲載します。

1位　23.0%　機動警察パトレイバー2 THE MOVIE

「あのフィルムの雰囲気。枯れた感じ。（中略）あの雰囲気だろうな。全体的に切ない感じ。あんな映画、全世界見渡してもない。」（29歳・男・猫）

「（前略）あの緻密な質感に圧倒されました。東京という都市の描き方も好きでしたし。」（32歳・女・犬）

こうした、純粋に映像としてのリアリティ、映像の作り上げる雰囲気というものに対して、強い印象を持ったという意見が最も多かった様です。

余談ですが、押井守ML上で話題となった「白い」映像に印象付けられたという意見もありました。これは、画面自体が白いのではなく、寂しさを表す色としての白なのではないだろうかと勝手に解釈していますが如何でしょうか。

その他、押井的世界観と問題提起、おじさん・おばさんの魅力満載という点等も少数意見としてありました。

2位　18.0%　うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー

「（前略）しのぶが誰かに見られているシーンは、サルトルの理論での、他人の眼差しで我に返って、意味を与えられる自己主体というふうに自分では思っています。」（40歳・男・犬）

「夢をテーマに扱った映画を初めて観て、そして観終わった後に不思議な気持ちになったことがとても印象に残っています。（後略）」（19歳・男・犬）

映像的な印象の強かった『P2』と比較し、『BD』はその世界観に惹かれたという意見が多かった様です。

よく分からないが印象に残ったという意見もありました。これについては、その解釈で分かれるところですが、「胡蝶の夢」的世界観は押井作品のみならず、自分自身に置き換えても一度は考えたことがあるのではないでしょうか。それを手掛かりにすれば、その人なりの解釈が引き出せるのでは、そう思っています。

その他、るーみっくファンだからという意見、初めて観た押井作品ということでという意見も散見されました。

3位　12.9%　機動警察パトレイバー THE MOVIE

初めて観た作品だから、押井的世界観、映像のもつリアリティや台詞回し等、多くの少数意見であり、多数派意見というものは特にありませんでした。

4位　11.5%　紅い眼鏡（実写）

「ドラマティックなオープニングに不条理ドラマのギャップがたまりません。」（32歳・男・犬）

「（前略）あの難解極まりないストーリー展開のおかげで妄想が妄想を呼び、頭の中で「禅の思想」から「宇宙論」までもが展開されたものです。（後略）」（26歳・男・犬）

『紅い眼鏡』は期待はずれという面で印象に残っています。」(18歳・男・犬)

このような、ストーリー展開に惹かれたという意見が大勢を占めました。反面、マイナスの面での評価もあり、特に観る人により評価の分かれる作品である様です。

5位　10.1％　天使のたまご

「一体これは何なのか？　その答えを見つけようと観れば観るほど謎が深まっていく。そして気がつけば、自分の中にも同じ物がある事に気がつき、愕然とすると共にシンパシーを感じる。」(?歳・男・犬)

「衝撃でした。アニメでタルコフスキーやってると思いました。映像的にも『ストーカー』『惑星ソラリス』あたりへの強烈なオマージュを感じます。」(31歳・男・猫)

「最初観た時、背筋が凍る思いを感じました。言葉では伝えにくい心象風景、イマジネーションをそのまま映像という形でぶつけた作品であり、自分の中だけしかないと思っていた深層心理をそのまま抜き出したように感じた。」(30歳・男・猫)

全ての意見が、その世界観に惹かれたというものです。逆にこの押井的世界観が分からなければ単なる退屈な作品に過ぎないだけにそれも当然ですが。私もこの作品を観ながら何度不覚をとってしまったことか(滝汗)。

6位　8.6％　御先祖様万々歳！
7位　8.6％　攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL
8位　6.5％　うる星やつら(TVシリーズ)
9位　5.8％　ケルベロス　地獄の番犬 STRAY DOG
10位　4.8％　機動警察パトレイバー ON TELEVISION

アンケート前に予想した結果と、ある程度符合する結果というか、小生にとって納得の結果となりました。

全般的に、『パトレイバー劇場版』と『攻殻機動隊』については、押井的世界観というより、映像的クオリティに対し印象を持った人が多かった様です。これに対し、『ビューティフル・ドリーマー』、『紅い眼鏡』、『天使のたまご』、『御先祖様万々歳』については、押井的世界観に共鳴した人が多かった様です。

ちなみに『うる星やつらTVシリーズ』で『みじめ、愛とさすらいの母』を支持した人が多かったが、これはどういう作品ですか？(お

質問③：貴方と押井作品の出会いを教えて下さい

1位　18.9％　うる星やつら　TVシリーズ
2位　17.4％　機動警察パトレイバー THE MOVIE
3位　13.6％　うる星やつら2　ビューティフル・ドリーマー
4位　11.4％　機動警察パトレイバー(初期OVA)
5位　8.3％　攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL
6位　5.3％　天使のたまご
7位　4.5％　機動警察パトレイバー ON TELEVISION
8位　3.0％　御先祖様万々歳！
9位　2.3％　ニルスのふしぎな旅(TVシリーズ)
　　2.3％　機動警察パトレイバー2 THE MOVIE
　　2.3％　紅い眼鏡(実写)
　　2.3％　とどのつまり(コミック)

以下の回答が多く寄せられました。やはり、週刊雑誌連載や毎週のTV放映というものの力は凄いということでしょうか。

『うる星やつら』をTVで観て、押井守という名前を覚えました。」

「少年サンデーで知った『パトレイバー劇場版』を観て、押井守という名前を覚えました。」

『タイムボカン』、『一発貫太くん』、『ニルス』は「観ていたけど、押井守という名前は意識しなかった」という回答がほとんど。回答者の約70％が20歳代以下ということを考えると、放送時期が(回答者にとって)ちょっと早すぎ、押井守を意識するには無理があるかなという結果を如実に表しています。小生も観ていた記憶はあるが、押井守という名前を意識してはいませんでしたね。

あと、関西における『アニメ大好き』(深夜帯のアニメ特番)で、初めて観たという人も結構おりました。『天たま』や『御先祖様』で特にそのパターンが多い様です。

質問④：押井作品の中で貴方の好きなキャラクターを教えて下さい

1位　46票　後藤喜一(機動警察パトレイバーシリーズ)
2位　32票　メガネ(うる星やつらシリーズ)
3位　19票　都々目紅一(紅い眼鏡、ケルベロス　地獄の番犬 STRAY DOG、犬狼伝説)
4位　17票　シバシゲオ(機動警察パトレイバーシリーズ)
5位　13票　荒川茂樹(機動警察パトレイバー2 THE MOVIE)
6位　11票　室戸文明(御先祖様万々歳！、MAROKO～麿子～、紅い眼鏡、犬狼伝説、人狼 JIN-ROH)
7位　7票　南雲しのぶ(機動警察パトレイバーシリーズ)
8位　5票　乾亮(ケルベロス　地獄の番犬 STRAY DOG、犬狼伝説)
　　5票　篠原遊馬(機動警察パトレイバーシリーズ)
10位　4票　泉野明(機動警察パトレイバーシリーズ)
　　4票　柘植行人(機動警察パトレイバー2 THE MOVIE)
　　4票　松井刑事(機動警察パトレイバーシリーズ)
　　4票　丸輪零(トーキング・ヘッド、とどのつまり……、西武新宿戦線異常なし)
　　4票　諸星あたる(うる星やつらシリーズ)

(注)キャラクター名の後に作品名を記載していますが、同名別キャラクターの場合も同一人物として集計しています(『御先祖様』と『紅い眼鏡』の室戸文明を同一人物と考えるにはかなり無理がありますよね)。今回のデータでは、そこまできちんと分からなかったので……すいません。(滝汗

結果的に押井監督の思い入れの入りやすいキャラクター&押井作品の特徴というべきキャラクターに人気が集中しました。

※　おじさん(後藤喜一、荒川茂樹、室戸文明、柘植行人、松井刑事)、おばさん(南雲しのぶ)

※　千葉繁担当キャラクター(メガネ、都々目紅一、シバシゲオ、丸輪零)

※　主人公は全く人気薄。薄幸の人々ですね(普通なら、一番人気でなくとも二番人気、三番人気ぐらいにはなるのにねぇ)。

また、少数意見ではあるが、特に名前のないキャラクター(『迷宮物件』の神様や『御先祖様万々歳』の鳥縊蓄に出てくる鳥達)を指す人もいらっしゃいました。

更に、押井作品はあくまで世界観を観ているので、キャラクターに好き嫌いはない(というより興味がない)という意見もありました。まぁ、最近ではキャラクターで売る作品が多いですから、その中で世界観で観せるという作品もあってよいのでは。

質問⑤：貴方が抱いている押井作品の印象、押井作品の好きな点を書いて下さい

本来ならば、139人全ての回答をここに記載したいところでありますが、紙面の関係もあり、小生の独断と偏見で数パターンかに分け、その代表例をここに記載してみました。

～その①～

「見た人でも何回も何回も見ないと監督の言いたいことが判からないけれど、奥が深い作品が多いので見ごたえがあってすきです。」(17歳・女・犬)

「理屈ばかりこねているので、一度では理解できない。何度か見ているうちに入り込み、やめられなくなる。」(22歳・男・犬)

「普通の映画は、何回も見れば見るほどつまらなくなるが(ストーリーが分かってしまう等の理由で)、押井作品は見れば見るほど新たな発見があり、まるでかめばかむほど味が出るスルメのような作品であると思う。ほとんどの作品は2桁回数以上見た。特に一番好きな『P2』は50回近く繰り返し見たが、まだ飽きない。こんなに繰り返し見ても飽きないのは押井作品だけである。」(22歳・男・犬)

[コメント]

最も多い意見ですね。難解だけど惹かれてしまう、観ることをやめられ

ない、という意見です。

～その②～

「他とは違う、アウトローな印象。難解に思えるけど、実はストレートなのでは、とも感じられる複雑さ（？）。」（36歳・男・猫）

『紅い眼鏡』を2回観て、自分なりに出た結論が『これは、座席に座って観る悪夢だ』ということでした。普段は眠っている時にしか見ることのできない悪夢を映画館のスクリーンに映す。だから、2時間が8時間にも感じられる堂々巡りの展開や不条理性はこの演出を遂げるための手段であり、難解というのは誤解でこの演出は実に有効に作用していると思いました。以来、なにがしかの物語を押井守映画に求めなくなりました。押井守の映画は、常にある状況を体験するための映画なんだと思っています。柘植が『戦争という状況』を演出したのとそっくりなんじゃないでしょうか。」（27歳・男・犬）

「いわれているほど『難解』ではないと（ただ慣れただけかも）。なんというか一本筋の通った理屈で、ただの屁理屈になってないところが好きです。」（19歳・男・猫）

［コメント］

その①を更に一段深読みした（？）ところでしょうか。難解に見せているが、底流はストレートなのではという意見。実は小生の持つ印象もこれなんです。物語自体は難解に見せているが、あくまで演出の為の一手段であり、底流に流れているところは実に単純なのではないかと。更に、もう一段、底があるかもしれませんが（笑）。

～その③～

「非常に考えられた画面レイアウトが素晴らしい。『The Analysis of 攻殻機動隊』を読んで、その事を強く感じました。よく押井守監督作品は『実写的』と評論されますが、自分は『写真的』の方がしっくりくるんではないかと思います。演じる『人物』とその背後にある『背景』が違和感なく重ねられ、なおかつそれが一つの説得力のある『風景』に昇華されている。ロバート＝キャパの写真集を見て、押井守の画面構成が写真的と強く感じました。それと『意義無し』、『人民法廷を開いて処罰を決する』等の左翼的な台詞が、学生運動を経験していない自分には斬新かつ目新しく感じます。逆にナチっぽい台詞も最高ですね。まあ、これらをひっくるめた押井節は説得力とユーモアにあふれていて最高です。」（20歳・男・犬）

「言葉の渦に巻き込みつつ、確実に映像と融合させる、実は『天使のたまご』と『迷宮物件』が、押井作品の、ある意味の明確なキーイメージだと思っています。」（23歳・？・犬）

「私の押井守作品の印象は、まず映像の良さ？（説得力と斬新さとかかな）です。個人的に映画というものはアニメでも実写でも、基本的には映像だと思っていますので、ストーリーがなくとも映像がよければ、自分の中ではいい映画だとおもいます。特に『パト2』のＣＧの使い方は、ほかのアニメーションとは一線を画していて、すばらしいと思いました。」（23歳・男・猫）

［コメント］

映像が素晴らしいという意見です。映像ｏｎｌｙ、映像と物語の融合等、各人により評価の重点は異なりますが、映像的に評価しているという点で同列に並べさせて頂きました。

～その④～

「何気なく入っているギャグ。大笑いさせるのではなくニヤッとされるのがなんか心地よいです(^^;」（24歳・男・犬）

「好きな点は、（今の作品にはないかも）長台詞とギャグのテンポとそれに伴う不条理がサイコー！　特に千葉繁と組んだときは、かなり良い。笑ってる間に、帰る場所がなくなってる感じですごい。印象は、走り出すと危険な感じがする。」（21歳・男・犬）

「クーデター＝雪＝2月26日　おっさんをあれほど格好良く描ける人を、自分は他に知りません。」（20歳・男・犬）

［コメント］

押井ギャグや台詞回し、おっさんの魅力、格好良く描かれた銃器・兵器といったものの印象が強かったという意見です。

～その⑤～

「Genjitsu to Yume no sukima.（現実と夢の隙間）」（20歳・男・犬）

［コメント］

外国人の方からの意見です。ご参考までに…。

質問⑥：押井作品以外に貴方が評価しているアニメーション作品を挙げて下さい

人の評価は分かれるもので、139人もの回答を頂きますと正直収拾がつかなくなってしまいました。小生の知らない作品もたくさんありますし……（滝汗

ということで、この質問については、複数票を獲得した作品及び演出家について列挙いたします。コメントは読者の皆さんで付けてみて下さい。

～作品編～

1位　24票　COWBOY BEBOP（カウボーイビバップ）
2位　19票　NEON GENESIS EVANGELION（新世紀エヴァンゲリオン）
3位　18票　MOBILE SUIT GUNDAM 機動戦士ガンダム（初期シリーズ）
4位　15票　オネアミスの翼 王立宇宙軍
5位　12票　AKIRA
6位　9票　少女革命ウテナ
7位　8票　lain
8位　7票　ルパン三世（初期ＴＶシリーズ）
10位　7票　ルパン三世　カリオストロの城
　　　6票　天空の城ラピュタ
　　　6票　MACROSS PLUS（マクロスプラス）
12位　5票　風の谷のナウシカ
　　　5票　機動戦士ガンダム　逆襲のシャア
14位　4票　機動戦士Ｚガンダム
　　　4票　機動武闘伝Ｇガンダム
　　　4票　PERFECT BLUE（パーフェクトブルー）
17位　3票　宇宙戦艦ヤマト
　　　3票　クレヨンしんちゃん劇場版
　　　3票　紅の豚
　　　3票　装甲騎兵ボトムズ
　　　3票　伝説巨神イデオン
　　　3票　TRIGUN（トライガン）
　　　3票　ドラえもん
　　　3票　ふしぎの海のナディア
　　　3票　MEMORIES
26位　2票　赤い光弾ジリオン
　　　2票　赤ずきんチャチャ
　　　2票　エースをねらえ
　　　2票　音響生命体ノイズマン
　　　2票　機動戦艦ナデシコ
　　　2票　機動戦士ガンダム 0080 ポケットの中の戦争
　　　2票　機動戦士ガンダム 0083 STARDUST MEMORY
　　　2票　機動戦士Ｖガンダム
　　　2票　銀河英雄伝説
　　　2票　ジャイアント・ロボ
　　　2票　ストリート・オブ・クロコダイル（人形アニメ）
　　　2票　超時空要塞マクロス
　　　2票　天地無用！　魎皇鬼
　　　2票　トムとジェリー
　　　2票　ペリーヌ物語
　　　2票　魔法のプリンセスミンキーモモ
　　　2票　未来警察ウラシマン
　　　2票　無敵超人ザンボット3
　　　2票　めぞん一刻

～演出家編～

1位　10票　宮崎駿（ルパン三世 カリオストロの城、風の谷のナウシカ、天空の城ラピュタ、紅の豚、もののけ姫 etc.）
2位　6票　庵野秀明（トップをねらえ！、NEON GENESIS EVANGELION（新世紀エヴァンゲリオン）、彼氏彼女の事情 etc.）

6票　大友克洋（迷宮物語、AKIRA、MEMORIES、SPRIGGAN（スプリガン）、Perfect Blue（パーフェクトブルー）etc.）

4位

2票　今川泰宏（ミスター味っ子、ジャイアント・ロボ、機動武闘伝Gガンダムetc.）

2票　富野由悠季（無敵超人ザンボット3、機動戦士ガンダム、伝説巨人イデオン、戦闘メカザブングル etc.）

2票　森本晃司（MEMORIES、トビラを開けて、EXTRA、永久家族、音響生命体ノイズマン、4day weekend etc.）

2票　渡辺信一郎（MACROSS PLUS（マクロスプラス）、COWBOY BEBOP（カウボーイビバップ）etc.）

（注）演出家とは、アニメーション演出家の名前を記載していただいた方がいらっしゃいましたので、それだけを抜き出して集計いたしました。作品編とは全く関係ありませんので、ご注意下さい。

質問⑦：その他、押井作品やその他について一言ありましたらどうぞ

以下の4パターンに分けて、寄せられたコメントを記載いたしました。押井ファンの心のつぶやきとして読んでみて下さい。

～その①…「こんな作品創って～」編～

「『G.R.M.』が制作中止になったのは本当に残念です。衛星放送でやっていた番組でテスト映像を見たときはかなり興奮したのですが。今度撮るのは実写作品だそうで。本当に発表されるのかとても不安です。しかし映画もいいけどTVでなんかやってくれないかなー。『エヴァ』を超える傑作が出来ると思うんだけどな。」（20歳・男・犬）

「『実写版パトレイバー』を是非作って下さい。」（24歳・男・犬）

「また、押井監督が笑える作品をてがけてくれるよう望みます。」（21歳・男・犬）

「『セラフィム』ってどうなったんだ。これを読むためだけにアニメージュ買ってたんだぞ。たしか単行本で続きを出すとか言っていたような気がするが…。」（23歳・男・猫）

～その②…「押井守監督作品に一言」編～

「女性を結局は棚上げするかギャグの対象にしかしない。アレ卑怯ですよね。わかるけど。」（25歳・男・猫）

「今規制されつつある暴力シーンをもっと出してくだされ。」（19歳・男・犬）

「表現技法的・映像技術的な要素はさておき、内容的には押井守の作品は、『天使のたまご』以来、あまり進歩していないのではないかと感じることがある。」（25歳・男・猫）

「押井守氏による兵器の演出は、この業界一でしょう。」（?・?・?）

「最近の押井守はCGに走りすぎだと思う。」（?・男・犬）

～その③…「押井守監督に一言」編～

「押井の理想とする『お客さん』とはどういうものなんでしょうかね？」（26歳・男・犬）

「あなたの作品に触れることで、あなたの快感を知ることができる。もっと快感を貪ってほしい。あなたの快感が私たちの快感なのだから。」（18歳・女・犬）

「『真の傑作は、己の芸術性とスポンサーの要求するものの葛藤から生まれる。』『うる星2』を何度も何度も見て、強くそう思います。バンダイと取り巻きたちに飼い殺しにされてしまった現在の押井守からは、もう2度とあんな傑作はうまれないんだろうなぁ……と、半分あきらめています。……見たかったなぁ、『押井ルパン』。」（27歳・男・犬）

「尻尾を食いちぎる作品を期待しています。一線を越えて下さい。」（30歳・男・犬）

～その④…「押井ファンのつぶやき」編～

「かつて押井氏が『ラムは神棚にかざっておけばそれで良い』と言っていましたが、私にとっての押井氏も『神棚状態』ですね。ようするに最低限フォローはするけど、すでにリアルタイムの興味の中心ではありません。それでも間違いなく自分は押井ファンであるという自覚はあります。」（26歳・男・犬）

「押井守作品と出会って、自分の思考体系がだいぶ変わったと思う。議論をする際、思考の片鱗に常にリファレンスとして、存在する意義は自分にとって非常に大きなものだと思う。」（22歳・男・猫）

「『攻殻機動隊』の東京ファンタでの公開時、日本語の台詞があまりに難解かつ説明を省略した単語の羅列で、英語の字幕のほうが、わかり易かったというエピソードは語りぐさである。しかし、押井作品の魅力は難解さも含めて、その奥の深さにある。観客に媚びない、無駄を削ぎ落としたストイックなところが好きだ。」（26歳・男・犬）

「私は押井さんとカントに哲学を鍛えられました。」（37歳・男・猫）

「押井監督のアニメーションは最初見ると『何これ？　わけわかんない!!』と思うけど、押井作品にハマルと楽しい作品ばかりです。」（17歳・女・犬）

「週刊ぴあだったっけなあ。宮崎先輩（私は同じ学校のずいぶん後輩だった）のインタビューで、庵野カントクの成功に『心配だ』とおっしゃってた。『押井さんはどうですか？』との質問に『彼には犬がいるから大丈夫』と言ってた。なんて言うんだろう……わかる。犬に対する愛情で人生のバランスをとっているんだと思う。」（?・?・?）

「常にこちらの意表をつく作品を提供し続ける押井守監督は、わたしが最も影響された人物。なんだかんだで小さな頃から自分の好きな作品には何かと押井監督が関わっている。そういえば、小さい頃、小学校が終わった後、低学年の子供を預かってくれる託児所みたいなところがあって、わたしもそこへ行っていたんですが、そこに『天使のたまご』の劇場パンフ（だったと思う）があって、当時は何だか分からなかったんだけど、そこにあった少女とか始祖鳥の化石とかの絵とかの雰囲気が凄く気に入ってた。ちなみに押井監督とうちの父は同い年（笑）。」（24歳・男・犬）

「岡田斗司夫の著書『岡田斗司夫のお蔵出し』における『押井守の同人誌などすべて焚書したいぐらいだ』発言を読んで私はそれほど腹が立たなかった。」（23歳・男・犬）

最後に～

以上、アンケートの集計結果をお送りいたしました。小生の力不足もあり、十分に吟味されているとは到底思えませんが、小生のできる範囲で纏めてみました。ご意見等ございましたら、野良犬の塒ホームページ上の掲示板、押井守ML等で申し述べていただければ幸いです（小生は押井守MLを常宿にしています。普段はROMの海深く潜っておりますが……）。

構成　ALPHONSE（26歳・男・猫・押井守ML会員No.066）

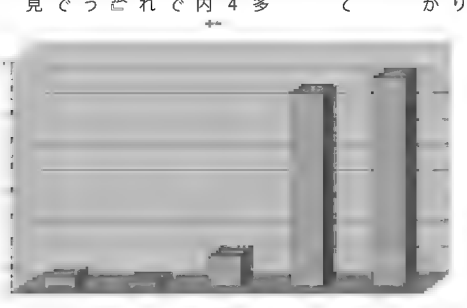
『人狼』アンケート

野良犬の塒ホームページで行った、『人狼』に対するアンケートの結果を掲載したいと思う。このアンケートは夕張国際ファンタスティック映画祭での公開時から集計を開始し、87人の回答を得た段階でのものである。

回答者の分布はこのようになった。回答者はインターネット接続環境があり、更に野良犬の塒ホームページに来た人であるという条件があるため、実際の映画の閲覧者とは必ずしも一致しないのだが、その点を考慮しても想像していたより女性が多いように思える。公開4週目に筆者がテアトル新宿に行ってみると、アベックが多いのが目に付いた。

年齢分布だが、27～29歳だけ少なくなっているのは単なる統計上の変異だろうが、20台半ばというのが多いようで、最近の押井アニメ～『パトレイバー』、『攻殻機動隊』～より平均年齢が高くなっているのが伺える。

では、個々のコメントを見てみよう。



◎脚本

※『犬狼伝説』からの引用が多く、少々残念だったため4点。例えば文明が警視庁内部の者との密会のシーンで「あぁこの後、辺見は殺されてしまうんだなぁ」と『犬狼』を知ってる分、先を読もうとしていまい映画に集中できなかった（おまけに辺見死なないし）。

※　脚本は、4、5年前ならと

もかく社会で起こっている事件等を考えると洒落にならないものになっている気がします。この映画を見て5日間ぐらい食欲減退と寝不足に悩まされました。内容についてはまだ整理がついていませんが、

※　脚本そのものは良い出来だと思います。
人と獣の間で揺れる男。かつては破壊で、そして後に愛で己の証を立てようとした女。その二人の出会いとその果てにあったものはどこまでも悲しく、虚しい。圭を殺すという塔部の発言にも眉ひとつ動かさなかった圭が、伏の胸に飛び込み、彼女は赤頭巾ちゃんの一節を絞り上げるようにして叫び、伏もまたそれまで決して動かさなかった能面のような表情を崩す。この物語のラストに『人狼』の全てが収束されていると思う。

※　かつて犬だった押井守なら、書くであろう話。『非情』ってものに憧れてる奴が書く話。双方ともに、悪人はいなかったと信じたい奴が紡ぐ話。あきらめた奴の話。何故か、公安内部のドタバタにした構成が興味深い。

※　脚本は予備知識ナシでわかるギリギリの線ではないでしょうか。専門用語はおさえて、一言一言がシンプル、それでいてひねりの聞いた台詞がとてもカッコ良かった（料理の解説みたいですね……）。

※　コミック版と同様の台詞や、場面がしばしばあったのが残念。全くゼロから起こしてほしかった。

脚本については全体的に評価が高く、あのラストについても殆どの人が素直に納得しているようだ。しかし筆者が最初見た時にあのラストで、伏が圭を殺すという結末に対する不満が出るのではないかと思っていたが、やはり幾つか出てきた、想像したほどではなかったが。

一方コミック版を知っている者からは、やはり台詞の引用が多い事が気になったという意見が目立つ。コミックと同じ台詞が出ると、どうしてもコミックと同じ展開を想像してしまう。訓練で伏を撃った者に翠を想像したり、冒頭シーンで半田と自治警指揮官の指揮を巡る論争を想像してしまったりするのだ。

◎作画

※　作画も当初、影のないキャラに違和感を感じたがすぐに慣れた。と言うよりあの動きの良さのおかげで気にならなくなったというべきか。

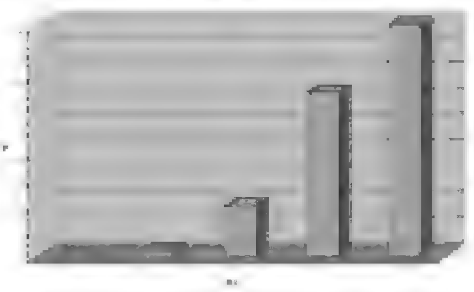
※　影のないセルのリアルな動きがこの作品の時代背景にうまくはまっていると思う。影無しの為か人物の表情を追いやすいし、その分街のショーウインドウや、爆発の光が当たったときの効果が強く印象に残る。また、女を前にした主人公の不器用な動きは見ている側がもどかしいほど。アニメでこんなことを感じさせられたのは初めてでした（実写では簡単なのだろうけど）。あとヒロインが滑り台ですべるシーンが個人的に好きです。なんかよく動きすぎて笑えてきます。

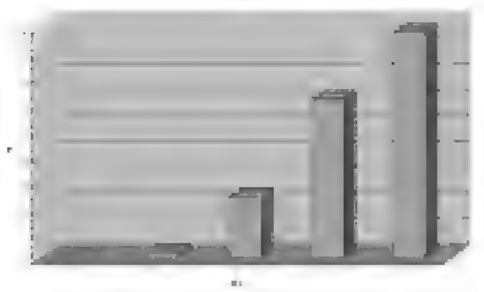
※　いままで観た事のない、アニメーションの、新しい映像でした。最近のアニメは、ヴィジュアル的にリアリズムを追求し続けていると思いますが、そんな"見た目"などではない、"実感"の伴ったリアリズムが随所に感じられました。心を留めた作画シーンは、ソファーから立ち上がって、歩き出す時に、軽くソファーの背に手を添えて、通り過ぎるところです。これからもっともっと追求できる、革命的な視点だと思うので、可能性を考えて、4点にしました。

※　人の造形は内容に良く合っているとは思います。車の動きは不自然ではないし、人の動き、とり分け手の動きが素晴らしく、引き込まれるようです。

※　まず、リアル（現実）という点。はっきり言って、キャラクターは美形でない。ごく平凡である。しかし、そんなことはどうでもよい。この上なく、すさまじいまでのリアルさへのこだわりを感じた。実写以上の迫力、生々しさ、泥臭さ、主人公の体臭（汗など）、東京下町の異臭、そんな感じが伝わってきた。

作画、キャラクターの動き。影があるとか無いとかそんな事はお構い無しにとにかく動きで見せる。沖浦氏はいわゆるアニメマニアに、この（アニメ的な）美男美女もいないキャラクターがどのように受け止められるか不安を持っていたようだ。しかし編者を含めて殆どの人々が、この動きにすっかり魅せられてしまった。





◎演出

※　この映画で実に印象的だったのは、プロテトギアのマットブラック、赤外線センサーの赤、そして月。これらのコントラストが実に美しくそして、"破壊・死"という言葉を連想させるその不気味さがなんと言えぬ味わいを見せた。そしてプロテクトギアを身に着けた姿は、凛々しくもあり、また悲劇的な定めというものを背負わされた獣の叫びが、私には聞こえた気がした。

※　とてもうまく人間の動きを表現していて鳥肌がたちました。最後の銃撃戦のときは心臓がばくばくしていて、観ている私が緊張しました。一番印象に残ったは、プロテクトギアを着ているときのあの圧迫感ですね。思わず息を飲んでしまいました。

※　監督の好みによる所も大きいと思いますが、いわゆるアニメ的なハッタリ的な所を極力排した演出を、賛同する所もあれば、もう少し、ハッタリかましてもという所と、観てて両方感じました。ちょっと最後、きれいに収まり過ぎかな……。でも、いい映画です。

※　伏と圭が二人でいるときの描き方が、単に私の好みではなかったのかも知れませんが、あまり"恋"の部分が浮き出てこなかったように感じます。二人の仕草や目線、台詞から、恋をしている感じが伝わって来ず、二人の感情の流れが掴めませんでした。もし、悲恋の話として圭の死を引き立たせるなら、（女性の観客なら）圭に感情移入する、あるいは、大げさに言えば伏に惚れてしまうぐらい、二人を魅力的に見せて欲しかったです。

主に女性からなのだが、「伏と圭が惹かれあう様子をもっと描いて欲しかった」という意見が幾つか来ている。

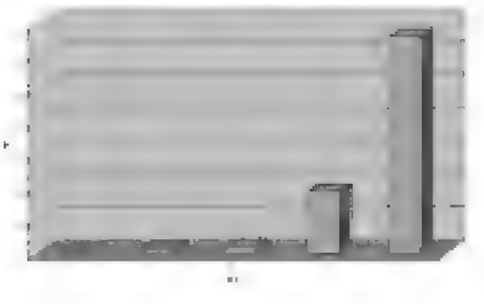
◎美術

※　昭和38年当時は此の世に存在していませんが、色々と小物が当時を偲ばせてくれます。白黒ＴＶに青い公衆電話……今の世代では博物館にでも行かなければ分からない物で時代感を出しているのが良かったと思います。

美術は点数が非常に高い。個人的には水の表現が素晴らしかった。アニメーションであそこまで水の表現が出来たものはかつて無いだろう。

◎声優

※　声優はベテランぞろいで大満足。多くの人が気になっていたであろう藤木氏の演技もＯＫだった。5点。

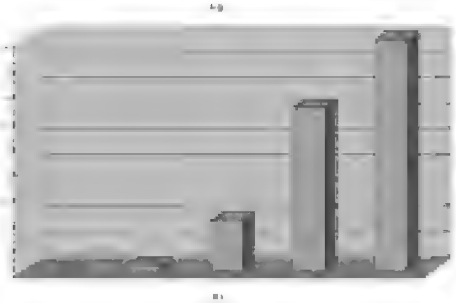


※　個人的な意見ですが、圭は、しゃべりすぎ。しかも声優がミスマッチ。終盤の地下での叫びはもう、勘弁してくれっ！　て思った。年齢設定は知りませんが、もうすこし落ち着いた声の方がいい。ろくに喋らなかった自爆娘のほうがよっぽ

ど印象に残った。

※ 圭の声が思ったよりも若かった所とかに違和感があった。逆に伏の声が妙に渋すぎるところにも（笑）

※ 最初、圭の声が幼い～と感じていたのですが（っつーか何歳でしょう?）……話が進んでいくにつれて、逆にその明るくて無垢な感じが、伏の押し殺したような声と非常に良くあっていて、これでいいんだ!! と、ひとり映画館の暗闇の中で納得してました。あかずきんちゃんの寓話を交互に朗読していくところ（?）はもう声だけでひとつの世界でした。映画の最後のあの台詞は伏に言って欲しかったです。圭の絶叫の後でボソッと。でも、それは狙いすぎというものでしょうか……。

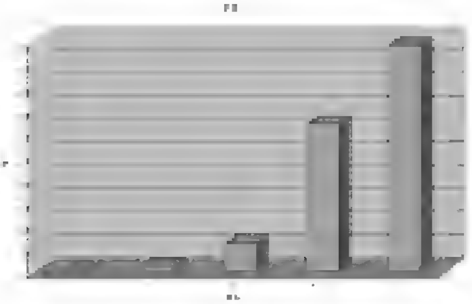


声優については下手さが時折目立つという点と、また圭の声が幼すぎるという意見が多かった。

◎**音響（効果音）**

※ 射撃シーンの効果音は素晴らしいです。ＭＧ42を下水道内でブチ込む部分は密室状態だから物凄い閃光と発射音に酔いました。確かに養成学校、博物館、ラストのシーンは屋外でしたが鮮明に覚えています。

※ 効果音は良く考えられている、と思うけれどもテアトルではやはり限界がある、とってつけたような多チャンネルになってしまっていて、少々つらかった。ＤＶＤになればもう少しましなバランスで鑑賞できると思うが、映画館がホームシアターに負けてどうする。



ＭＧの低い発射音が印象に残ったという話は良く聞く。

◎**音楽**

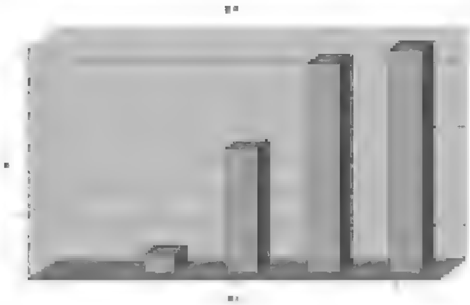
※ 溝口さん、奥様共々大変な力のある方だと思います。４点なのは、すみません、川井さんが、大好きなんです。

※ 音楽は最後とかものすごく良かったのですが、途中で少しだれたかなぁと思う場面もあったので一点マイナス。

※ 音楽だけ〝3〟なのは、確かに綺麗ではあるけど、少し鳴りすぎている気がしたので。

※ 個人的に音楽は〝川井憲次〟と、いう強いイメージがありましたので見るまで不安はありましたけどよかったです。

※ これは言ってもしょうがないことなのですが、やはりラストに川井氏の音楽が欲しかった……ないものねだりとは分かっているのですが。

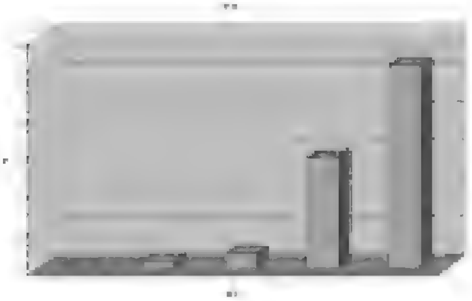


音楽に関して付けられたコメントは結構辛口だった。またどうしても〝川井憲次〟の名前が出てくる。「ケルベロスの世界の音楽は川井憲次」というイメージが強固に出来上がっている為だろう。

◎**総合**

※ 毎日映画コンクール見てきました。全てにおいて無駄のない作り方で、これぞ日本映画！ と言わせるような出来だったと思います。一般公開されたらまた見に行っちゃいますね。多分。

※ 地味なのは知っていたが、オイラには地味すぎた。そのせいか、心に残ったシーンもあまりない。ある意味期待通り。映画としては期待外れ。



※ 前半の沖浦監督の若く繊細な演出、中盤から終わりにかけての『犬狼』イズムの骨の入った展開に興奮。最後に殺しちゃうのは押井監督、孤高の心を象徴的に表していたと思います。私はゲーム制作者ですが、沖浦監督に尊敬と強烈な嫉妬を抱きました。ちくしょう！ 最高だあ！

※ 女性が観た場合、『紅い眼鏡』『ケルベロス』はやはり「押井作品」が好きでないと辛いものがありますが、『人狼』は一本の映画として充分面白いのではないでしょうか。変な先入観を持たずに観れば、の話ですが。（実際には難しいでしょうね。）人狼と赤ずきんの、悲しくそして実にロマンティックな話でした。でも前売りのＤＶＤジャケットに「It's so romantic!」と入れるのはどーかと思いますけど（笑）。

※ 良かったです。久々に観終わった後、「お家に帰りたくない」～「現実に戻りたくない」気分になり、しばらく雨の新宿をぶらつきました（『攻殻機動隊』も好きだけどそこまではならなかった）。

※ とにかく、一つ一つの描かれ方が丁寧で、その〝世界〟に圧倒されました。また、その中で伏と圭のあまりにも悲しい物語がその描写のおかげで、ものすごい余韻を残してくれました。実際の昭和30年代を生きた人たちが、この映画をどう見ているのか、伺ってみたいです。

※ 久々に後を引く映画に出会いました。サントラ集を買ったので家に戻ってホームページ作成しながら聞いていたのですがなんだかとてもせつなくなってきてしまいました。映画を見終わった直後よりも後になってから『人狼』の世界観にとり付かれた様です。生意気なことを言わせて頂くのなら、もうちょっと伏と圭が惹かれ合う様を見たかったです。でも、すごく素敵な作品でした。ＤＶＤ持ってないけど、今度『人狼』のＤＶＤを買おうと思います。

※ 人間関係の描写が、心にグッときました。私の中の映画の名作の定義に、続きが見たくなるというものがあります。『攻殻機動隊』はまさにそれにはまりました。しかし今回の『人狼』は続きを見たいとは思いませんでした。決してつまらなかったからという訳ではありません。これは私がいかにきっちりと完結する名作の映画に出会わなかったかという事を明示する証拠にほかなりません。今回の作品のような心温まる作品は善い人間をつくる糧になると思います。私は人狼に出逢えて本当によかったとおもっています。

『人狼』の評価に関しては〝良い映画〟というのが一番多い。何が良かったのか？ そう言われると答えに窮することもある。ハリウッド映画のように大きなセールスポイントがあるわけでもない、だがとにかく良い映画だ。そんな雰囲気である。

◎**泣けた！**

※ とにかく、良い映画でした。やはり泣いてしまったのですが、大泣きというよりは、胸の奥から悲しみがジワっと込み上げてくるような、苦しい感じでした。

※ 一見した限りでは、良く仕上がっている、と感じました。地下水道の幻想シークエンスじゃ、思わず泣いちまったし。狭い試写室で涙をすするってのは、気疲れするもんですね(^^; 封切りしたら、また観に行

きます。

※　私は一応女性ですが、まじで泣けました。男性陣の中には、ラブロマンス的な要素を否定的に捉えている方も多いようですが私はあれで良いと思います。

※　何だかんだ言っても、これは押井さんも話してたけど、僕も最後ぽろっときそうになった。これってやっぱりいい映画だということの証だと思う。

※　『ケルベロス』の時もそうでしたが、またも不本意ながら泣いてしまいました（その時、後ろの席の年配の方は、鼾をかいていらっしゃいましたが）。〝特機〟のシリーズを全く知らない人は、このストーリーをどう受け止めるのだろう、とは少し思いましたが、個人的には、今回、今までよりも、公安に対する思いが、深まった気がします。

※　ぼろぼろと大泣きしました。心に残る映画とは、こういうものだと思いました。

編者は『人狼』を「しんみり来る映画」と評したがこれが一番当たっているのではないだろうか。沖浦氏は泣ける映画を作りたかった、自分が観たい映画を作る、「他人を泣かせるんじゃなくて、自分が泣ける映画」とコメントしていたが、この「自分が泣ける」という点が重要なのではないかと思う。

押井守と沖浦啓之

※　演出や音楽に対しては多少肩すかしを喰らった感も否めないです。（中略）押井ブランドに対する過剰な期待感があったせいなのか先に『犬狼伝説』を読んでいることがこの作品に一本の映画としての評価を下すことにマイナスに働いているのか、ともかくもう少し時間をおけば自分なりにこの作品を消化できるようになるのかもしれません。押井さんの映画だと、毎回見終わった後に必ず強烈に印象に残るカットって絶対にある筈なんですが、今回は私には絵的に非常に印象が薄かったです。

※　沖浦監督と押井さんとこの話では、いいバランスで良かったと思います。あと押井作品の『犬狼』とは、ちょっと違うかな。でも話としては本当にぐっときました。

※　ウーン？　押井映画で在りながら、押井映画でなく、立派に沖浦映画になっていましたが、やっぱり押井映画でしたね。印象の強かったのは狼の群れに襲われる赤頭巾でしょう。押井さんの映画では滅多にないストレートでセクシャルな表現でした（押井作品では『天たま』ぐらいですね）。

※　押井さんと沖浦さんの個性が融合した素晴らしい作品だと思います。

※　どうしても押井監督作品だったら…っていう無駄な幻想を抱いてしまいます。例えば博物館の狼の剥製（はくせい）の前のシーン。もしかしたら押井監督だったとしたら狼の剥製は出してこないんじゃないかしら。私は解説本とかでいちいち説明されないとわかんないような、それでいて解説されると恐ろしく納得のいく押井監督の演出意図というのが大好きでしたが沖浦監督はどっちかというと一幅の絵画のような画面を作る人で、押井監督はもっと観念的で理屈づくめの画面を作る人かなと思いました。

編者より

紙面の都合上、全てのコメントを掲載するのは不可能なので御容赦頂きたい（アンケートの全結果はプロダクションI.Gに送らせて頂いている）。中にはかなり興味深い論や、或いは読んでいて『それは違うだろ』と私の方から突っ込みを入れたくなるようなものもあったが残念ながら掲載することは叶わなかった。ともあれ、アンケートに回答していただいた方々に感謝するものである。

最後に、編者自身の感想を。

これは伏と圭の物語、獣と人間の物語として非常に素晴らしく出来ている。結局獣は獣としてしか生きることが出来ない、悲しい男と女の運命を見事に描いた。

何か派手な要素があるわけではない、大きな目玉があるわけではない。しかしこの映画は脚本、演技、演出、そういったものが見事に融合し、魅せられる映画になっている。映画館から出て来た時、観客は何かが自分自身の中に侵入している事に気が付くだろう。

沖浦氏は生粋のアニメーターという感じであり、氏を表現するには〝職人〟という言葉が一番適当だと思われる。沖浦氏が完全オリジナルの映画を作ったらどうなるのか興味深く、是非観てみたいところだ。

『アヴァロン』アンケート

（自称）地上最強の押井守ファンサイト、野良犬の塒で行われた『アヴァロン』に関するアンケートの結果を発表させていただきます。押井守作品をＤＶＤ発売前に評価してしまっていいのか（注　この文章はＤＶＤ発売前に書かれました）という疑問もありますが発売まで待つ余裕もないのでご容赦ください。また、比較対象として同じく『野良犬の塒』でアンケートが採られた『人狼』のアンケート結果を用いています。

アンケートに答えてくださったのは74名の方々。うち男性が66名（89％）、女性が8名（11％）となっています。

『人狼』のアンケートでは女性の方が20％を占めていたので半減してしまったことになりますが、元々押井守監督のファンは男性の方が多いので、こちらの方が実態にあっており、『人狼』の時が異常だったのかもしれません。カップルで無理矢理見せられて興味を持った女性が『人狼』の時は多く、野良犬の塒まで辿り着いてアンケートに答えて頂けたのに対し、『アヴァロン』の場合は一々サイトを探してみようと思わせることができなかったのではないかと思われます。

アンケートに答えてくださった方々の年齢層は20代前後の方々が中心という結果になりました。平均年齢は25.6歳、最年少の方で14歳、最年長の方は41歳となりました。年齢層は人狼の時とほぼ同じような傾向にあるようです。

押井守を知った作品はほぼ予想通りで10代はほとんどが『攻殻機動隊』でそこから年齢層が上がるにつれ古い作品が挙げられていくようになると言う結果になりました。しかし、中には17歳で『ケルベロス』という強者もいるようです。

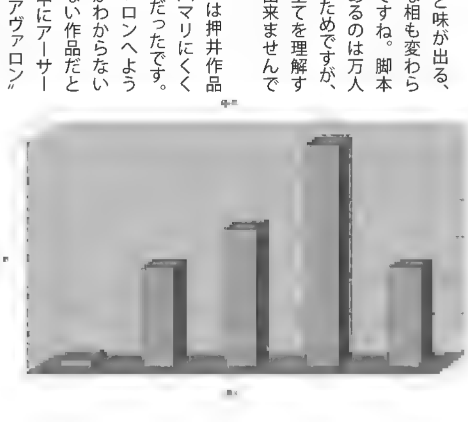
◎脚本

脚本については厳しい結果となりました。『人狼』の際には平均4.31点だったのに対し、『アヴァロン』では平均が約0.8点低い3.54点まで落ちてしまいました。押井守のファンサイトに出向いてわざわざアンケートに答えた人の平均が3.54点というのはあまりに低い点数です。

〔非否定派〕

※　噛めば噛むほど味が出る、スルメのような相も変わらず難解な作品ですね。脚本の評価が4であるのは万人に理解出来ないためですが、自分も一度で全てを理解することは当然出来ませんでした。

※　『アヴァロン』は押井作品の特徴であるハマリにくく抜けにくい作品だったです。最後の「アヴァロンへようこそ」の意味がわからないと訳のわからない作品だと言えます。映画中にアーサー王に出てくる〝アヴァロン〟についての解説や描写がありますが、犬本などで、アーサー王伝説についての概略を知っていないと理解に苦しむ点が多々ありました。しかし、以上の点を押さえておくと、抜けにくい作品であります。仮想現実に対する警鐘を伝説と関連づけて展開させる上手さは絶妙です。



※　脚本で〝4〟を付けたのは、戦闘場面を期待して劇場に足を運んだ観客が少々肩透かしを食うような展開であるからです。押井ファンとしての自分は充分予想できる、そして満足できる内容でしたが、それ故に客観的な評価が出来なくなっているのは間違いありません。仮想現実を舞台とした作品、ということで『マトリックス』などのサービス場面てんこもりで勧善懲悪の映画を見に来た人は、かなり戸惑ったのではないでしょうか。それでもこれ迄の実写作品の中では、最も観客

へのサービスが行き届いた作品である事は間違い有りません。

※ 45分短期決戦で脚本を煮詰めてくれれば間違いなく世界も認め世界に誇れる"日本の映画"になれたのに惜しすぎる！

〈否定派〉

※ 残念なのは。脚本があまり良くなかったこと、せりふは日本語ではないですから、いつもの押井節がなかったことはおいておいて、あまりにストーリーにひねりが無さ過ぎたように思いました。ラストシーンも、あれは……神殺しなのでしょうか？ もう少し説明やひねりがあってもいいでは？ と感じました。

※ そう、押井監督の実写作品はこうなると、ある程度予測はできていたのですが、夢見ちゃったんだね、俺……。結果は……、スンマセン。半分ぐらいイビキかいて寝てました。ひどく間延びした感じでメリハリが無いというか……。後のほうで、アッシュと男がメシ食ってる時のやたらと長い、男の口元のUP映像は、ああ、押井監督らしいなぁと……。で、そんだけ寝てたクセにあのラストシーンは予測できてしまい、もうひとひねり欲しかったなぁと思いました。

※ 『ウィザードリィ』（ロールプレイングゲーム）のシナリオに『Counter Strike』（ウィンドウズ用に出ている、インターネットで通信対戦可能な一人称画面シューティングゲーム）の世界観を被せて映像化しただけの作品。上記ゲームをプレイしたことのない人のためにアーサー王伝説を付加しつつ、実際は映像実験をしたかった。というのが私の感想です。あまりにも『ウィザードリィ』を真似しすぎです。それにゲームで体験できることを映画で再現しても無駄だと思います。「ゲームの面白さをもっと一般に広めたい」と考えていないならば。

※ 今回の映画は親切心がないというか、企画段階でストーリーというか、物語の展開の修正が甘かったとしか思えません。また、『ウィザードリィの同人』としか言い様がない程ウィザードリィの内容を引っ張っていたと、そういう話でした。

◎俳優

俳優の平均点は4.11点となりました。5点を付けた人も31人に達しており多くの人が満足しているようです。満足度が高い要因の一つとして出てくるのが全員ポーランド人というのがあげられると思います。もしポーランド語が日本においてポピュラーな言語だったらこうはいかなかったでしょう。

※ ポーランド人って演技が下手？

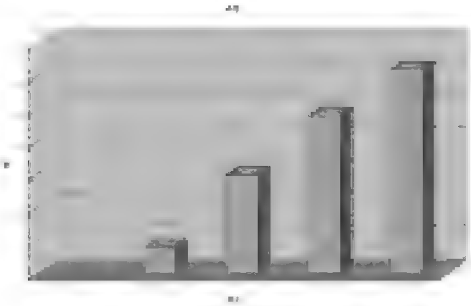
※ とにかくスタンナの貪り食うシーンが頭から離れない！

※ 俳優の5点は、アッシュ役のマウゴジャータ・フォレムニャック。草薙素子に似過ぎです。

※ 俳優はアッシュも素晴らしいが、ゴースト役の女の子は良く見つけてきたと思った。と言うより、最後のシーンのあの凄絶な笑顔を引き出したことがもはや奇跡的に近い。あの笑顔は凄すぎる。

◎演出・撮影

演出・撮影の平均点は4.20点となりました。『人狼』の4.34点と比べて若干下がりましたがほぼ同じと言っていいと思います。新人監督が作ったものとほぼ同じというのはベテラン演出家の作品としてはちょっと考え物ですが、これは実写とアニメの差が影響していると思われます。アニメでは映っているものすべてをコントロールできるのに対し、実写ではそれが困難なのが一番の原因でしょう。この作品は実写をアニメの手法で作るというのが売りの一つですがまだ完成の域には達していないのでしょう。最高点の5点を付けた人が『人狼』では5割に達していたのに対し、『アヴァロン』では4割ちょっとしかいなかったのがそれをしめしていると思います。



※ 絵に関しては、前景と後景のギャップとか、陰影のつけ方、目の光り方など大変好きですね。まだ1回しか見ていないので、もう1回見たいものです。

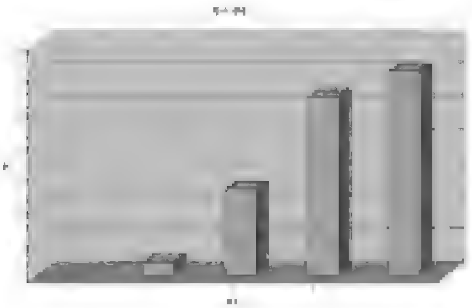
※ 厚みのあるモノクロ映像と、妙に薄っぺらいカラー映像との対比が印象的でした。

※ あとセピアからカラーの"世界"に移ったとき、『天国と地獄』の権藤邸からこだま号に移ったシーンの"開放感"を連想したのは自分だけでしょうか？

※ 使っていた色合いがよかったです。

※ 二人めのゴーストに微笑ませる演出は最高。『アヴァロン』のプレイヤーは観客である、ということを印象付けるシーンでもある。

※ 個人的には前半部分のあの画面の色彩のなさがとても気に入っている。音楽と映像は本当にただひたすら美しかった。



※ こんなにも切り取りたくなる画の多かった映画は初めて。既視感と違和感、安堵と不安の混在するこの映像世界は私の中に染み込んで来るようだった。

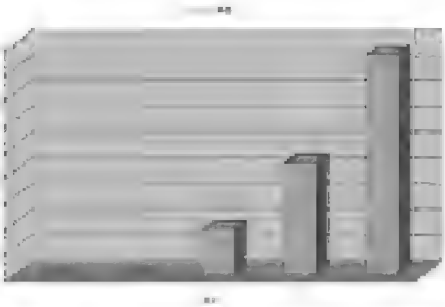
※ 押井作品の魅力のひとつに「絵画のように美しく寓意に満ちた場面」があると思うのですが（『P2』ラストの埋め立て地、『攻殻』の博物館など）、それに対応するのが『アヴァロン』ではコンサートホールでした。壇上に佇むゴーストの少女と、中央の通路を歩み寄り銃口を向けるアッシュ、それに対して上目遣いで妖しく微笑する少女……。このラストシーンだけはアニメで描く方がハマるだろうな、などと思いました。

◎SFX・CG・特撮

SFX・CG・特撮の平均点は4.46点となりました。実に58％もの人が最高点の5点をつけておりおおむね好評だったようです。

※ 一番期待した画については、CGがいまいちかなという気もしたが、それを補って余りある映像美。

※ ジェイムズ・キャメロンが評したように。これほど美しいSF映画は。今まで存在しなかったでしょうヨーロッパ映画のように。どのシーンをひとつとってもまるで絵画のような美しさ、デジタル処理をデジタルと感じさせないセンスの良さ、仕事の丁寧さ、これだけでもこの映画を見て良かったなあ……と思えました。



※ オール5としなかったのはデジタル処理のカットでのCG、CGIでの表現方法のうち好みでない手法がいくつかあったため（クオリティという意味での評価では5）とゴースト（少女）登場カットの安易な手法が減点理由。ラース・フォン・トリアー風の調色もいまさら二番煎じなのでは、と思うので減点（嫌いではない、むしろ大好きな色調なのですが）CGは本当に地味である。刺激的な効果という物は予告編にでているのがほとんどではあるが、それ以外の色を抜いたりと言ったところの地味な努力が素晴らしいから、これだけの作品もできるのだろうと思った。

◎音楽

音楽の平均点は4.51点と全評価項目の中で最高点になりました。実に65％の人が最高点の5点と評価しました。しかし、他の高い評価を受けた項目と違い2点をつけた二人も人おり、評価が割れているようです。

〈肯定派〉

※　音楽はかっこいいの一言に尽きます。以上。

※　皆が評価するでしょうが音楽と映像は非常に素晴らしい出来でした。特にコンサートをバックにして展開するクライマックスは印象に残りました。

※　音楽に関してはもうなにも言うことがない。素晴らしい。それだけだ。



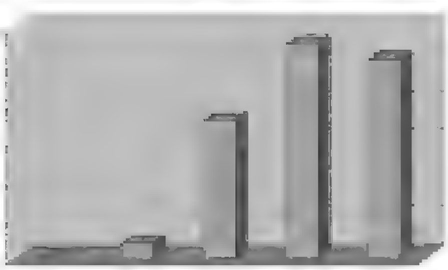
〈否定派〉

※　音楽もアレだったら、いつものシンセのほうがハマるデキだったのではないかと。

※　川井さんもうちょっと頑張ってたらなぁ。あの音楽はいかにも川井憲次なのだが、ゆえにモロ「日本人の作った旋律」になってしまっているのが……。映像がああなだけに混ぜるとギャップがきつかった。DVD、サントラは絶対買いますが。

◎SE・音響

SE・音響の平均点は4.05点となりました。相関度を調べたところこの項目の点数は総合評価の点数とほぼ関係ない（相関度0.09）という結果が得られました。この相関度の数字は全評価項目で最も低い数字です。



※　劇場的にはけっこうつらいなと思います。あのクオリティのためにはTHXが一番ですが、お客さんが入らないのか立川では2週間で終了……。

※　特に音響と映像との融合が完璧で僕自身作品に埋没ししばらく至福の時を堪能しました。

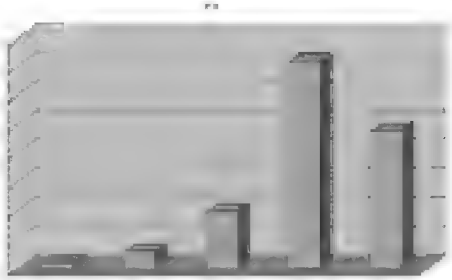
◎総合

総合の平均点は4.07点となりました。人狼の総合の平均典点が4.51点ですからかなり辛い評価だと思います（繰り返しになりますがこれは押井守のファンサイトでとられたアンケートなのです）。やはり、大きな飛躍が期待できる環境にありながら、結局、従来の押井守の映画にとどまったのが一番大きな原因ではないでしょうか？

※　判らない……（笑）。だが判りやすい映画を押井さんに期待はしていない。判りやすい映画は他に優れた作品が存在するし、『アヴァロン』の様な映画を僕は待っていた。

※　「人（立場）によって見えるものが違う。わかるよね？

じゃあ君には、（現実の世界というものが）どういうふうに映っているんだい」多分これが、初級のメッセージ（問い）なのだと思います。～この問いを発するなら、最後に弾を込めないのは反則ですよね（弾を込めなかった理由が、対ゴースト戦ができなくなる為ならいいのですが……）。



※　作品を見たとき、ふと『ビューティフル・ドリーマー』の夢と現実、果たしてどっちが本物なのかという感覚と雰囲気が重なったのは私だけでしょうか？

※　「一度観ては不安なり、再び観れば納得させられる」そんなことが繰り返される映画です。

※　「全ての映画はデジタルの地平でアニメになる」とか言ってたけどホントだった。うん。これからの映像がこの映画で変わるかも。もう実写もアニメも関係なくなるなあ。でも監督の言いたい事って『うる星やつら』から余り変わってないような気が。映画をつくる者の命題なんでしょうか？　虚構と現実っていうテーマは。

※　個人的にはとても良かったです。映像、特に色彩の変化というか使い分けが鮮烈でした。クラスリアルに入ってドアを開け、街が一気にフルカラーになった瞬間は「うおぉー！」ってなりました。「その人にとっての一番なシーン（スタンナなら食事、アッシュなら犬に餌あげてる時）だけフルカラーになるのも、それが彼ら・彼女らにとって唯一リアル、というか、生きてる実感を感じていられる時間なんだろうなー」と一緒に見ていた友人が言っていましたが、自分もまさにその通りだと思っています。今回は「語る」お話じゃなくて「見せる」お話だったな、という印象です。台詞抑えめなぶん、映像で多くを語っているという感じでしょうか。

※　あのタルサを良いと感じれる人はなかなかいないなと思います。良くも悪くも押井映画。

※　仙台です。近年同県内にシネコンが四つも出来たにも関わらず、設備の悪い古い映画館のセカンドのみで上映です。環境は最悪でしたが作品は素晴らしかった。関東へ見に行ければ良いのですが。後半、画面が天然色になってからは、異常な緊張感を味わいました。衣装のせいか、『ニキータ』を思い出しました。切れるような緊張感と、痛々しさのせいかもしれません。一番身に近い風景なのに、恐るべき違和感でした。1週間経ちますが、耳からコーラスが離れません。幸せでした。

※　「仮想現実」というテーマを取り上げるとき、多くの作品が「現実」と「虚構」という二項対立に陥ってしまうのに対し、「アヴァロン」は見事にその部分をクリアしている。さすが「仮想現実」なんていう言葉が一般化する前から、こういう問題について考えてきた押井さんだなと感じた。

※　猥雑で稚拙。しかし、共鳴できるものがある。

最後に私見を述べさせていただくと、押井守はこの映画によって（低予算映画ではない）普通の実写映画を撮る力があることを世間に示せたと思います。しかし同時に押井守はどこまで行っても押井守の映画しか撮らないということも示してしまったと思います。

『人狼』の時よりも総合の評価点が下がったことからも明らかなように押井守ファンでもあまりに押井守色の強すぎる映画は敬遠する傾向にあるようです。何度となくいわれ続けていることですが押井守は縛りがあった方が（一般受けするという意味で）良いものを作るといわざるをえません（とか言いつつ『G.R.M.』に期待している自分もいたりしますが）。

最後にアンケートに参加していただいた方々に感謝の意を表したいと思います。ご協力ありがとうございました。

ここには、野良犬の塒ホームページに掲載された、イヴェントリポートを幾つか掲載する。いずれも「これは紙媒体で取っておいて、じっくり読めるようにした方が良いだろう」というものを抽出し、解説もいくらか追記した。

2002年8月29日　『うる星やつら2　ビューティフル・ドリーマー』DVD化記念　ニュープリント版試写会

長らく望まれていた『うる星やつら2　ビューティフル・ドリーマー』のDVDが発売される記念として、抽選で一般の人々を招いてのニュープリント版試写会が行われた。当日のゲストは押井氏の他、あたる役の古川登志夫氏、ラム役の平野文氏、サクラ役の鷲尾真知子氏である。

ところで、この試写会に来るのは気合いの入った『うる星』マニアか押井マニアだろうと想像していたところ、不可解なことに中～高校生くらいの歳の人がかなり来ていた。『BD』は18年前の映画だから、まだ彼・彼女らが生まれる前の映画なのに。すると「母親が試写会入場券を当てたので」「CSで『うる星やつら』がやっているのを見ていて」「『犬夜叉』から高橋留美子に入った」という話だった。という人もいるかも知れない。世代は変わる。

最初はステージに押井氏が登場せず、声優の三方のみが登場して思い出話を語るところから始まった。いきなり押井氏が出たら一人で喋りっぱなしになるからという配慮だと思うが。

平　野「豪華キャストの中新人が私一人で、皆さんに引き上げて頂きました」「キャラが素晴らしい。声優がキャラクターを作っていったというところもあるし。千葉さん（メガネ）なんかは最初『生徒A』でしたから」「スタッフ間の連帯があって、『ああ絵でこんな事やってる、じゃあ声もこうしなきゃ』というレヴェルの高い競争があったのが印象的」

古　川「共演者が変な人ばかり、僕はノーマルな人間だから（笑）普通じゃ駄目なので、負けないようにテンション保つのが大変でした」「あたると面堂しか出ていない『大金庫！決死のサバイバル』の話（123話）はぶっつけ本番でやったりしました」

平　野「本番中に古川さんのアドリブとかで、笑いを堪えるのが大変で」

古　川「そりゃ千葉君が（笑）。僕は普通にやってましたから。千葉君は、テストの時とは絶対に違うことといいますから」

鷲　尾「正直言って（『うる星』のことは）忘れちゃっていたというのがあるんだけど、当時は（アニメ声優の経験が無く）必死でやった作品なんですが、他の現場で『面白かった』『今でも見ている』と言われることが多くて、最近ヴィデオを見てみたんです。そうしたら面白くて、当時考えていなかった『不条理』というのが見えて。『押井さん、なんだ？　この人』って。声を入れている人も変な人が多くて（笑）変なのが絡み合って出来た変な作品だと思います（笑）」

古　川「（『BD』は）アニメの金字塔となる作品ですね。」「それまでは僕は二枚目の役とかだったのに、この作品で『にひひひひひ』とか。女性と面と向かって話すことも出来ない内向的な僕が『おじゃおさ～ん！』とか（笑）」「押井さんや高橋留美子さんの頭はどうなっているのか、凄い作品です」

平　野「（『BD』の）ゲストキャラで夢邪鬼役の藤岡琢也さんが来られましたが、変な人達の中に入っても馴染んでいた」「キャラクターをご自分に引き寄せていました」

そこでやっと押井氏が登場（その時私の座っていた席の後ろから「誰？」という声が聞こえたりした）。

押　井「僕にとっては鷲尾さんが変な人なんだけど（笑）」「（このメンバーと会うのが）久し振り。古川さんは『パトレイバー』で会っていたけど、文さんとかは。鷲尾さんは『御先祖様』以来」「原作が人気のある作品なので、『声が合わない』とかキャスティングにもめた」「文さんはあっさり決まったけど、古川さんのあたるとか鷲尾さんのサクラは大変だった」

鷲　尾「私は（もめたことを）知りませんでした」

古　川「僕は（音響監督の）斯波さんに喫茶店に呼ばれて、『こんなに声が違うという葉書が来たんだけど、（声を）変えられます？』『変えられません』って」「降ろされるなって思ってました」

押　井「鷲尾さんは斯波さんのお気に入りだったから（本人に）知らせなかったと思うんだけど、非難囂々でした」「毎週プロデューサーとかと喧嘩してました」「サクラが登場したのがシリーズ途中からなんだけど、やった翌日から電話ががんがん鳴って。『あの美しいサクラさんの声がなんでおばさんなんだ』って」「でも斯波さんも僕も思ってたんだけど、サクラは確かに美人でグラマーで色っぽいけど、（大食いで）牛一頭食っちゃうようなパワーのあるキャラだから、鷲尾さんくらいのパワーがないとできない」「『うる星』のキャラはどれもこれもテンションが高くて、普通の声優じゃできない」「『うる星』のキャラは基本的にみんな人格が分裂しているんですよね（笑）。だから演技力のある濃い役者じゃないとできない」「楽しかったけれども、ブースのガラスの向こう側では毎週喧嘩やってた。僕も首になりかけたけど、2クール目くらいから安定してきて視聴率も20％越えて、そこからやりたいことができるようになった、というか誰も何も言わなくなった（笑）」「最初は本当に大変で、毎日僕の所にも手紙が沢山来てた、8割くらいが罵声だった。基本的に目を通すんだけど、最初の2～3行を読むと悪口を言いたいのか、誉めてくれてるのか判る。それでゴミ箱に捨てるか、引き出しにしまうか判断してた（笑）」「今思うと若かった、勢いがあった。斯波さんという存在が大きかった、色々と庇って貰ったし、影の監督といっても良いくらい」「『ビューティフル・ドリーマー』も斯波さんが気にいってくれて、かなり気合いが入ってた」「話の舞台が学園、日常というのはやりがいがあった。『オンリー・ユー』の事はほとんど何も憶えてない」「『ビューティフル・ドリーマー』は絵がほとんどある状態で（声を）収録できたので、映画らしく作れた。声優さんも絵があるのと無いのとでは芝居が全然違うし」「やりがいのある仕事で、心残りなく終えられた。これが終わったら（『うる星』を）辞めると決めてたし。（『うる星』は）いつまで続くか判らない世界になってたので、体が持たないし、他のことがやりたくなった」

押　井「基本的に自分の作品は見ないので、これ（『ビューティフル・ドリーマー』の完成フィルム）もイヴェントで2～3回しか見ていない。DVDのマスタリングのため久し振りに見たが、冷や汗たらたらでした」「若いしスキだらけだし。でも勢いがあるなって。今できるかと言われたら多分できない。当時ヤケクソになっていたというのもあるんだけど（笑）」「この作品で僕の監督稼業というのも変わりました。〝映画〟という中で語って貰えて当時は嬉しかったけど、良いことも悪いこともあって、悪いことは『何やっても映画になるんだ』という思い込みが出来て痛い目にあった」「この後の『天使のたまご』とか、致命的だったのはここの3人にも出て貰った『紅い眼鏡』（笑）」「確かに何やってもいいんだけど、その一方で冷静な計算も必要だということを憶えるのに20年かかった。好きなことをやる一方でお客さんを喜ばせることが必要なんだけど、その頃は何も考えていなかった」「この作品の初号の時は雪が降っていてしんみりしていて、『僕もこれで映画は終わりかな』とか思ってた」

それから、DVDに収録されたオーディオコメンタリーの事について。このオーディオコメンタリーでは押井氏と、BDの演出を行った西村純二氏、そして千葉繁氏のコメン



トが入っている。

押井「東宝さんから『オーディオコメンタリーを入れたい』と言われて、だけどこの作品の作画監督やって、ＴＶシリーズの後半の監督を務めたやまざき（かずお）君が当時行方不明で連絡が付かなくて、急遽西村君と千葉君と三人でやったけど、何を喋って良いか判らなかった」「でも僕は1カット目を見た途端にだーっと全部思い出して、気付いたらほとんど一人で喋ってた（笑）。千葉君も喋る暇なかった」「他の監督は（オーディオコメンタリーで）大体自慢話になるらしいが、僕は『当時これしかできなかった』とか大体恨み辛みを喋ってました」「『うる星やつら』のＴＶシリーズ後半は、絵は上がらないわ線録りだらけだわで満身創痍の悲惨な状況だったけど、（『ＢＤ』は）声優さんの芝居も音響の演出もしっかり出来てた。アニメーションの力は音が半分、絵が半分。絵が出来てないと声優さんも芝居が出来ないので駄目」「（『うる星』で）毎回アフレコ現場に通って、これで音の演出の重要さというのを学んだ。実写でも同じで、いつも音をどうするか考えながら撮っている」「監督というのは次のステップのことを考えていないと駄目。アフレコの現場で千葉君のアドリブで笑っていても、次のことを考えていないとならない」「楽しかったけど二度とご免だという、最初で最後のＴＶシリーズで思い出深い」

平野「絵がないとどんな演技をしたらいいか判らないけど、うる星やつらの場合は絵が無くても出来るんだという自信や安心感があった。押井さんの『こうしてほしい』という雰囲気が判るのと、斯波さんへの信頼感があったと思います」

古川「斯波さんの的確な指示があったし、押井さんはあまり降りてこなくて指示があっても一言か二言だけど、上を見るとくすくす笑っているのが見えて『ああ、大丈夫だな』と」

　そしてそこからアフレコ現場の話が始まる。

平野「土曜日の朝10時から収録をやっていたんですが、押井さんが毎日通っていた、通わざるを得ない磁力みたいな物があったのではと思いますね」

押井「現場に行くまでの坂道がきつかったね（笑）」

平野「夏は特に（笑）。スタジオがお寺の半分地下みたいなところで、納骨堂があって、周りがお墓で」

古川「誰も喋っていないのに、女の人の声が収録されていたとかいう話が（笑）」

押井「アフレコは昼間だけどダビングは大体徹夜作業になるから怖くて（笑）。毎回必ず同じ時刻に『かたっ』という音がするとか。あそこにあったかちんかちんのソファーで良く寝てました。斯波さんも寝たけど僕も良く寝た。ピアノがあって、ピアノカバーにくるまって寝るというのが最高の贅沢だった（笑）」

　そしてＤＶＤについてだが、押井氏曰く「結構綺麗です。僕が思っていたよりネガの保存状態が良くて、音声もＬＤの時に問題があったんだけど、今回は望む限りほぼ最高の音源を再現できた。買って損はないと思います（笑）」という事である。

2003年2月16日　押井守ナイト・ショウ

　テアトル池袋で、『押井守シネマ・トリロジー／初期実写作品集』発売記念として、押井実写作品の上映と押井氏のトークショーが行われた。司会はバンダイビジュアルの桑島氏。

押井「某ネットのサイトで一瞬だけ見たんだけど、僕の実写映画をお買いあげ頂くのは僕のアニメ映画を見るための税金、年貢だという話を見て（笑）、『ああなるほどな』と思った（笑）」「ごく稀に僕の実写が好きな人もいることは知っているけど、大方の人の評判は悪い。お客さんが来ないしビデオも今ひとつ売れない。このＢＯＸも、2000個出ればいいところじゃないという話をしていたんだけど。でも蓋を開けてみれば5000も受注を頂いて感謝しております。僕のファンは2000人くらいだから（笑）。前は3000人くらいだったけど減った（笑）」

押井「ボックスの表題が『初期実写作品』とはどういうことか、これからもまだ実写をやっていいのかとバンダイの方にもツッコミ入れたんだけど（笑）。結果としていいタイトルかも」「『紅い眼鏡』で自分の映画の方向性、確信を手に入れた」「エンターテイメントからずれるのかもしれない実写で掴んだものを、アニメに持ち込んでいるという事を考えると、実写はオリジンに近い、生の部分が出ている。実写をベースとすることでアニメに昇華している」

押井「『アヴァロン』で僕の実写は生まれ変わったんだけど。『アヴァロン』は商業的にもそれなりに成功している。『あんたちゃんと撮れるじゃない』とか言われたんだけど（笑）、『紅い眼鏡』とかが大好きな、希な人間にとって『アヴァロン』は物足りないようで」

押井「僕は基本的に自分の映画は見ない人間なんだけど、ＤＶＤマスター作業で3本見て、自己発見の旅をした気分になった。ずっとアニメと実写がどういうふうに住み分けられているのか考えてきたが、最近一つのものだったと思っている」

押井「『演劇が本妻で映画は愛人』と言った監督がいるんだけど、僕はアニメが本妻で実写は愛人というわけではない。僕には本妻がいないという気がしている。アニメーションで違和感を感じ、それで『アヴァロン』を作ったのだから。アニメーションの違和感がこの実写3本に表れており、非常にプライヴェートなＢＯＸになっているという気がする。これを予期しないほど買ってくれる人がいそうだということで意を強くした。こういう形で世に再び出ることで、僕の映画は生きている。公開当時は評判悪かったけど、『紅い眼鏡』もまだ余命を保っている」

押井「思ったより（これから上映する映画を見るのが）初めての人が多いので、やっぱりトークショーが終わったらすぐ（『金返せ』とか言われないうちに）帰った方がいいのかな（笑）」

　また会場では、ＤＶＤの映像特典の為に特別編集された『ＤＯＧ ＤＡＹＳ ＡＦＴＥＲ ―女たちの押井守』の上映が行われ、これを制作した大塚ギチ、菊崎亮の両氏がステージに上がった。

菊崎「ここで見たからといってＢＯＸ買わないいうのはあれなんで、ＤＶＤ買って観て下さい（笑）」

大塚「普段は雑誌の編集とかライターやっているんですが、今回ドキュメンタリーみたいに撮って、楽しいというか色々な葛藤の中で作りました。押井守という監督がいかに女性に愛されているかということが語られ、『ふざけるな、愛されてんじゃねえ』と非常にひねくれて取材から帰るということをしていました（笑）。僕の気持ちはお客さんとともにあります（笑）」と、映像の中で女性達に「いい人～」「いい監督～」と語られていたことを揶揄していた。

大塚「押井さんが出来上がったものをどう思っているか、聞きたいところもあり、聞きたくないところもあり（笑）」

　この『女たちの押井守』というのは、押井氏自身の発案による企画だという。

押井「最初は女優さん達と言うよりも、僕が一緒に仕事をしてきた女の人たちが僕の作る映画をどう思っているかを聞いたら面白いんじゃないかと思った」「ＤＶＤのメイキングとかオーディオコメンタリーは、主演俳優とか監督とか、どうしてもおじさん系に傾くので、見ていても見苦しい（笑）。女の人が出てきた方がお客さんはハッピーだろうし」「女の人が僕の映画をどう見ているのか、前から興味があった。こ



ういう（イヴェントの）場に出てきて聞こうにも圧倒的に女性は少なく（笑）、データ化しにくい。女性のスタッフが僕の映画をどう思っているのかそれを取材して回れば一石二鳥、お客さんも僕も嬉しい、おじさんに聞いて回るよりは作る人間も嬉しいだろうと、みんながハッピーになれる企画だと思った」「（庵野秀明氏が作った）『GAMERA1999』という、『ガメラ3』のメイキングがあるんだけど、それがほとんど監督批判に終始していた。ヴィデオになる前は更に激しく、ヴィデオではあっちこっち切られた、それでも厳しいがまだまだ甘いと思った。そういう、自分のことを吊し上げるものにしてほしいと思った」

大塚「それ見てへこみたいんですか（笑）」

押井「見てもへこまないと思うけど（笑）。メイキングとかでは基本的にいいことしか言わない。でも悪いこともあるはずだし。僕がどう思われているのか、僕が作る映画をスタッフがどう思っているのか興味がある、アニメでも実写でも」

大塚「押井さんが近年、この年齢にして色気付いたらしく、年配の女性のうなじとか足下とかが気になるらしい（笑）。それで女性にどう思われているのか、思春期的なことを言い出して、それを俺に託すなよ（笑）」

菊崎「学校で先輩に呼び出されて、『○○ちゃんが押井先輩の事をどう思ってるか聞いてこい』と言われた感じ（笑）」

大塚「ガメラのドキュメンタリーみたいな刺激的な物議を醸すようなものを作ってくれと言われて、若い人間にそんな仕事託して未来を潰すなと（笑）」「でも実際にやったらいい話ばかり」

菊崎「『これはさすがに』と思って切った台詞はなく、実際にいい話ばかりだった」

桑島「最初の企画意図と違って、どんどん甘くまろやかにスイートになっていきましたね（笑）」

大塚「押井さんに、『プライヴェートに何処まで踏み込んでいいんですか』と聞いたんだけど。そこまでやって庵野の『ガメラ』のメイキングに勝てると思ったんだけど、『プライヴェートは表に出さない主義だから』と言われてあっさり潰れました（笑）」「10代の女の子100人に『トーキング・ヘッド』を見せて『全然わかんない』と言われるアンケートを取るとか、新宿で『この監督をどう思いますか』とアンケートする事も考えたんだけど（笑）」「それで押井さん自身が、（『女たちの押井守』に）出演した女性が話したことを一字一句引用している。『何故覚えている』『押井さん相当見たよ、チェックしてるよ』（笑）」

押井「最初の予定と違ったものになったのは残念と同時に快感でした。色気付いたのは本当で初めて女の人に興味が出てきた、と言えば言い過ぎかもしれないが（笑）、初めて女の人という実体に向き合った。僕が今やっている作品（『イノセンス』）にも表れているかもしれない」「（色気付くのが）遅かったけど、ないよりはいいんだろうと。このまま枯れていくのかと思ったけど。綺麗なものは綺麗だと考える思いがあったのが嬉しかった。他人が枯れていくのを眺めていくと、そういうことがあった方がいいんだろう。そういう意味でそういうとこれは居心地が良かった」「女優さんとは距離を取ろうとしていたんだけど、どうして距離を取ろうとしたのかは定かではないけど、『紅い眼鏡』とか『トーキング・ヘッド』では目の前の女優とどうやって距離を詰めないか、距離を置くかに心を砕いた。近付きすぎると何も出来ない、離れすぎると何も出来ないと思ったから。ミサイルや魚雷は近付きすぎると何も出来ない[1]、遠すぎると届かない。魚雷で言えば2000メーター（笑）」

大塚「押井守の語る恋愛論、恋愛は魚雷だ（笑）」

菊崎「距離を取れと（笑）」

ここで、都々目紅一役の千葉繁氏、乾役の藤木義勝氏、紅い少女及びお客さん役の兵藤まこ氏が登場。

押井「この三方を眺めていると、僕の役者に対する選択の基準、接し方が現れている。千葉君は優れた役者さんだけど、自分で舞台を演出したりしている演出家。いわゆる普通の役者さんとは違う。藤木に関しては言うべき事はないんだけど（笑）」

藤木「お疲れ様でした（笑）」（立ち上がって帰ろうとする藤木氏）

押井「何故彼を選んだかというと、体がでかかったからなんだけど（笑）。仮面ライダーでショッカーの、何とか海兵隊長とかいう中ボスの着包みに入っていたというんだけど、それにそそられた。顔を出さずに演じてきた俳優に興味があった。兵藤さんは『天たま』に出てもらって、声もとてもいい声だなと思ったけど、会ってみたら声以上に綺麗な人だったので、お茶を飲みに行ったときに思わず『映画に出ませんか』と。どういう映画でどういう役か考えていなかったのに（笑）」「役者の基準で選んでいない。僕の役者のポジションとはそういうものかもしれない。美人がいればうすらでかいのがいるし、突拍子もない人もいる（笑）。まともでないというか（笑）。（唐密（タンミ）を演じた）スー・イーチンも元々モデルで役者ではなかったし。（『アヴァロン』で主演の）ポーランドのマウゴジャータという外国の女優さんとか、『KILLERS』の主演女優[2]も変わっている（笑）。確信を避けつつも迂回しつつ接近していくという周到な自分を感じる（笑）。真っ向から俳優とかに接近しなかったのかは自分にとっても謎」

『紅い眼鏡』では千葉氏は撮影中に怪我も多くしたそうで、例えば酒を飲まされる拷問のシーンでは、水とはいえ本当に飲まされ、やっている側も死にそうになったそうである。

千葉「勿論撮影では酒じゃなくてただの水を使ってますけど、普通は本当に水を飲んでしまわないように、瓶にこっそり栓をしておくとかするでしょう、でもそれなしでがばがば水飲まされて、しまいに拷問している側も快感になってきて（笑）」最後に演技ではなく水を吹いてしまい、それが裸電球に当たって電球が破裂し、顔中やけどしたという。

千葉「サングラスをしていたから目は守られたんだけど、って目に関すること聞いて下さいちょっと！（笑）プロテクトギアを着ると目が光って、見てるとカッコいいでしょう。でも実際にはマスクの目と、僕の目の間に豆球があって、電圧を上げると光るんですよ（笑）。『目があちいー！　早く止めてー！』って言ってるのに『もちょっと待って、もちょっと待って』って（笑）」

また、押井氏がカットをかけない監督だということも語られた。

千葉「『カットって言った直後に面白いことが起こったらどうするの』ってカットをかけない（笑）」

押井「最初はなかなかカットって言えなかったですね。フィルムという素材になった時点でOKもNGも同じ。NGもかなり使ったし、『ケルベロス』に至っては思いつきで撮ったエキストラカットを使ったのが60％くらい。『紅い眼鏡』では最初は本当にカットをかけられなかった。『映画は始めることは誰にでも出来るけど終わらせるのは難しい』という言葉があるけど。アニメとは違う。アニメは終わりを決めてから逆算して作る。終わりを決めないと作らない」「アオをやった田中さんは、『眼球が溶けて熱い！』といっていて、造形をやった品田君が『押さえつけろ！』と（笑）」「二本目のケルベロスではそれを踏まえて、全てに耐えうるであろう男を選んだ（笑）。」

千葉「僕と同じくらいの背格好をした人を採用しようと何十人もオーディションして内定者もいたんだけど、最後に一人だけということで会ったら2メーターの大男が喫茶店に入ってきて、そうしたらいきなり押井さんが『これでいこう、これで！』（笑）それまでのオーディションは何だったの！（笑）」

1　魚雷やミサイルは、近すぎる距離で爆発して、発射者自身に被害が及ばないように、一定距離進まないと安全装置のため爆発しない。

2　既述の通り、『KILLERS』の主演、仁乃唯はニューハーフ。



藤　木「今までの仕事は顔も出ず、声も声優さんに吹き替えされていたので、顔が出るなら何でもいいやと思っていたんだけど、『決まっちゃったどうしよう』って。自分の引き出しも顧みず、もうフィルムが回ってんだからなんとかなるべと思っていたけど、結果ご迷惑をおかけしました！（笑）」

押　井「役者としては問題があるけど（笑）一つだけ藤木に感心したのは我慢強い事。40度の暑さで湿度100％で10キロするようなギアを着て10キロするマシンガン担いで、一言の文句もなかった。ショッカーの1年は無駄じゃなかった（笑）「着包み俳優さんの技として、お面被っていても目線が取れる、今自分がどの角度で映っているか分かっているというのがある。その点でお世辞抜きで藤木は大したもの」「オーディションでおまけできた男なんだけど、見た途端にこの背の高さ、この角度というので閃いた。こいつは大型犬だ、唐密が連れてまわっている大人しい大型犬が最後に牙を剥くんだと、後先もなく決めちゃった。今思うと相当無謀だった」「現場では（役者が）生身という意識を持っていなかった。千葉君は僕の中ではアニメのキャラクターだった（笑）」「兵藤さんの扱いとは天と地の差。いま見てみると役者をいたわらない、申し訳ない。若かったので許してください（笑）」

千　葉「まこちゃんに対する演出が全然されてないんですよね」

兵　藤「『自然に立っていて』『何も考えないで、台詞もなし』と言われて、『はぁ〜い』ってやってました（笑）。今までと違ってすっごく楽しかった。（『女たちの押井守』で）自分たちの才能の一番いいところを出してくれる家庭教師という話が出ていたけど、まさにそれですね」

押　井「（『トーキング・ヘッド』小林多美子役の石村氏に）チャイナドレスを着せるつもりはなかった。たまたま着せてみたら良かった。何故チャイナドレスかというと、僕が好きだからなんだけど（笑）。でも兵藤さんには着せる気はなかった」

兵　藤「な・ぜ・で・す・か？（笑）」

桑　島「そういえば押井さんがオーディオコメンタリーで、兵藤さんが眼鏡をかけているシーンで、突然押井さんが『このカットを見て欲しいんだよ！』と叫んで（笑）。押井守に眼鏡っ娘萌えがきた（爆笑）」

千　葉「映画館のシーンで、まこちゃんが大スクリーンに映っていて、まこちゃんの目から涙が流れる印象的なシーンがあるんですが、あそこで4分監督に言われて瞬きしないでいましたから、そりゃ涙も出るべと（笑）」「ラストシーンで、それまで白黒だったのから深紅の綺麗な色が付いて、それまでの俺らは何だったんだって（笑）。どどめ色でもいいから俺にも色を付けろ！（笑）」

兵　藤「（美味しいところを持って行った）私が泥棒猫みたい（笑）」

そしてこのイヴェントでは、『KILLERS』の予告編も上映され、『KILLERS』プロデューサーであるくろがねゆう氏と押井氏が『KILLERS』について語った。ともかく「低予算」ということが強調されていたが、にもかかわらずよく作り込まれた映画であるという。

押　井「日本では（きうちかずひろ、大川俊道、押井守の）3人しかガンアクションに興味がない（笑）。日本で鉄砲映画を作らせてくれる余地がない。映画監督の前に、きうちさんは『BE‐BOP HIGHSCHOOL』とかの漫画家だし、大川さんは『太陽にほえろ』、『西部警察』、『あぶない刑事』などの脚本家で、みんな二足のわらじでやっている」「最初は（この企画から）逃げちゃおうかなと思ったんだけど、きうちさんが飲み屋で僕の前に立って『あんた逃げる気じゃないでしょうね、あんたが逃げたら成り立たないだから』と言われ（笑）、逃げられないんであれば好きなことをしようと思った。『攻殻2』で忙しいのでせいぜいスタジオを3日しか開けられない、それで3日で撮れる映画を考えた」

押井氏は、その少ない予算の半分以上を『主役』である特製のプロップガンを作るのに使ったそうである。

押　井「それだけで意味がある。あとあの女優（仁乃唯氏）を使ってみたかった。僕は楽しかった。他の監督は苦労したみたいだけど」

2003年3月18日　川井憲次ナイトショウ

DVD‐BOXの『押井守シネマ・トリロジー／初期実写作品集』発売にあわせ、長らく廃盤となっていた『紅い眼鏡』『ケルベロス』『トーキング・ヘッド』のサウンドトラックに『アヴァロン』サウンドトラックを加えた、『Kenji Kawai Cinema Anthorogy〜押井守実写作品集〜』と題打たれたCD‐BOXが発売され、それを記念して『川井憲次ナイトショウ』というイヴェントが行なわれた。司会はバンダイビジュアルの桑島氏。

「川井憲次を囲む場を作ろう」という事で企画されたこのイヴェント。会場のロフトプラスワンは居酒屋で、出演者も来客者も飲み食いしながら進められるという形のトークショーである。「まずありがとうございます。こういう形でのライブは初めてで、どうなるかわからないんですが、出演者共々ただの酔っぱらいショーになって情けない姿をさらけ出すことになるかもしれませんが（笑）、お付き合い下さい」という川井氏の挨拶で始まった。

最初のゲストは、ビクターエンタテインメントの佐々木氏。川井氏が優勝することになる、〝MAZDAカレッジサウンドフェスティバル〟というコンテストに佐々木氏と川井氏が出場したのが切っ掛けで知り合ったという（当時川井氏は4割減の体重だったとか）。その後川井氏はバックバンドをやりながら活動していたが（三ツ矢雄二氏のバックバンドを音響の浅梨氏が聞いて、そして押井氏に繋がることになる）、それで初めて川井氏が担当したのが、ビクターから出た『COSMOSピンクショック』[3]というアニメである。

佐々木「我がビクターが惨敗を喫した（笑）VHDというメディア[4]で出ていたソフトです（笑）。箱の中にゴキブリが入ってしまうって有名で（笑）」「川井さんと一緒に歌も歌いました（笑）」

それから川井氏は高橋留美子原作の『人魚の森』『1ポンドの福音』[5]や、藤島康介原作の『逮捕しちゃうぞ THE MOVIE』[6]などの音楽を担当した。

佐々木「例えばTVシリーズとかで40曲とか発注しますよね。それで作中で使われなかった曲はお金が支払われないんですけど、僕はかわりにウナギをおごるという話をして（笑）。『すみません、ウナギでお願いできますか？』って（笑）。僕が始めたんですが、僕の後輩にも脈々と受け継がれています（笑）」

今でも川井氏と佐々木氏は年賀状をやりとりする中だという。

佐々木「それが小学生以下の、『うんこ』とかそういうので（笑）」

川　井「それをかもメールで送ってるんです（笑）」

佐々木「それで僕がそんなひどい年賀状を作って送ったら、宛名を書いていなかったんです（笑）。それでその年賀状の差出人をビクターの会社で出しちゃったんですよ（笑）。それでそれが戻ってきて、本社の総務の方にまわっちゃったんです（笑）。そこから部署の女の子の方に言っちゃって、その女の子しばらく口きいてくれませんでした（笑）」

音楽のレコーディングでは、その曲の頭には「M‐40」などとミュージックナンバーが声で吹き込まれてから音楽が始まる。音響監督はそれを聞いて音楽を入れていくわけだが、

3　1986年にビクターより発売されたOVA。制作はAIC。原作・脚本は首藤剛志。キャラクターデザインは平野俊弘。

4　ビデオディスク（VD）の企画として、ビクターのVHDとパイオニアのLD（レーザーディスク）という二つの規格か争っていたが、1984年にソニーがLDを採用したのを切っ掛けに他社も追随、LDのみが生き残った。

5　『人魚の森』人魚シリーズとして不定期に続いているシリーズ物を、監督・水谷貴哉で1991年にOVA化した作品。1993年には監督・浅香守生で『人魚の傷』という続編のOVAも出ているが、こちらには川井氏は関わっていない。

『1ポンドの福音』減量が苦手なプロボクサー畑中耕作と、見習いシスターのアンジェラを中心にした物語。1988年にビクターから監督・さきまくらでOVAが発売された。

6　藤島康介原作の漫画をアニメ化したもので、TVシリーズのあとに1999年に公開された。内容的には「多くの橋の爆破予告」など、「『パト2』に酷似している」と散々言われたが。



川　井「ただ『M‐1』とか言ってもつまらないので、コントを入れるようにしたんです（笑）。それが『ダイガード』[7]あたりでかなり成熟してきました（笑）」

　それでそのテープの一つが実際に再生された。

「ん〜、ん〜」
「（ノックの音）おじさん、まだ？」
「まだ〜」
「おじさん、トイレ長いよ、うんこでしょ？」
「ん〜、うんこじゃない！」
「おじさん、長いって！、うんこでしょ！」
「ん〜、うんこじゃない！」
「長いよ、おじさん！　おじさん、M　39でしょ！」
「そうだ、M‐39だ！（曲始まる）」

佐々木「こんなのを音響監督は選曲するたびに何度も何度も聞かされるんですよ（爆笑）。うんざりしますよ（笑）」

川　井「いや、でも期待される音響監督の方もいらっしゃるんで（笑）。『パトレイバー』とかではこれを考えるのに徹夜したりしました（笑）。ほんと馬鹿みたいですね（爆笑）。シンセでSE選んで、マイク1本で作るんです（笑）」

佐々木「『我々は、ついに瞬間移動を目撃した！』というので始まるテープがあったりするんですが、音がLからRに移るだけです（笑）。『うんこじゃない！』とか言いながら凄く悲しい曲が流れたり（笑）、5秒くらいの曲に2分くらいコントが入っていたり（笑）、M‐1からM‐40まで連作になってたり（笑）」

川　井「ミキサーのFさんと一緒に声入れて作っているんですが、Fさんって色々やっている人で、『トーキング・ヘッド』でもコーラスやったり、『ガンパレード・マーチ新たなる行軍歌』[8]では「芝村重工〜♪」とかって歌ってます（笑）」

桑　島「ミニパト第2話の『ホッス！』もFさんなんですよね」

佐々木「真面目な話もしましょう（笑）。川井さんは音楽が良いのは当たり前だけど、演出のことを理解できる作曲家なんですよね。フィルムが何を要求しているか理解している。音楽家と演出家というのはボキャブラリーが違って、その通訳みたいなことをするのが僕の仕事なんですが、川井さんは通訳がいらない作曲家の一人です」

佐々木「そういえば田中公平さん[9]が『ゆけゆけ憲ちゃん』って曲作ってましたよ（笑）。歌も入ってて、川井さんの『宵越しの銭は持たない感』が出ていて良かったですね（笑）。公平さんも来てくれれば良かったんですけど」

川　井「そうしたら公平さん一人で喋って終わりですよ（笑）」

佐々木「『ダイ・ガード』の時には、公平さんと川井さんの二人の作曲家にお願いするという、普通なら失礼なことをお願いしてしまったんですが、打ち合わせの時に公平さんが『ワシはこの曲とこれとこれとこれをやる。川井君はこれ、これな』（笑）」

川　井「僕は『はい』って言うだけでした（笑）」

佐々木「『良い曲はワシが書く、これは悪者だから川井君だ』って（笑）」

川　井「結局僕は悪者とコミックしかやってません（笑）」

　次のゲストは、三ツ矢雄二氏[10]が登場した。

三ツ矢「いつだったかよく覚えていないんですが、バックバンドとして（川井氏を）紹介して貰ったのが最初ですね。一時期は毎日のように一緒にいたよね、麻雀やったり（笑）」

三ツ矢「僕のバックバンドやって貰ったり作曲して貰ったり、ミュージカルをやったときに音楽を担当して貰って、一緒に旅回りにも行ったりしていたんですがこの人営業上手で、僕が誰かを紹介すると、次には僕抜きでその人と仕事して、僕の手を離れているんです（笑）。抜け目がない（笑）」

三ツ矢「この人今でこそこんな顔でこんな髪でぶくぶくしていますけど（笑）、昔はまあ顔はこのままですけどもっと痩せてたんです。それで僕が昔写真集出したんです、すみませんあの頃声優ブームに踊らされてて（笑）。それでこの写真集なんですが……（セミヌード写真のページで）あ、これ僕のケツです（爆笑）。それで僕と友達の写真を一緒に撮るというので、このページですね、痩せてるでしょ？って（川井氏に）あんたのショーなんだからあんたも喋んなさいよ！（笑）」

三ツ矢「川井さんはまったりしていて、僕はせかせかしているから合うんでしょうね、二人ともせかせかしていると血圧上がりますから（笑）。今度18年ぶりにミュージカルを再演するんで、久し振りに一緒に仕事をすることになりますね。これでまた川井さんの仕事の幅が広がる（笑）」

川　井「広がるでしょうね（笑）。キングレコードの社歌も作りましたよ、『きんきんきんぽこ、キングレコード』って（笑）」

三ツ矢「ギャラの何パーセントか振り込んで貰いたいくらいですね（笑）。『誰のお陰で仕事が出来ると思ってるんだ』って（笑）」

三ツ矢「川井さんはこちらが無茶な注文してもきちっと作ってくれるんですよね。『5拍子の曲作って』といったらきっちり作ってくれるし。川井さんの曲って、最初はすごく歌いにくいというか、思いもよらないような音というか、すごく違和感があるんです。でも歌っているうちに気持ちよくなってくるんですよね、不思議な音程とか、慣れてくると耳障りが良くなってきて。風呂に入ったときに出てくる鼻歌が川井さんの曲だったり。そういうときは振り返って『川井ィ！』って言うんです（笑）」

三ツ矢「うちにもVHDの『COSMOSピンクショック』ありますよ（笑）。機械が無くてゴキブリホイホイになってますけど（笑）」

　そして三ツ矢氏に変わって登場したのが、俳優として音響監督として川井氏と付き合っている千葉繁氏である。

千　葉「最初に川井さんと仕事をしたのが『デビルマン』ですね。僕も音響監督初めてで、最初タイミングとか全然判んなくて」

川　井「普通曲がオーダーされるときは『M‐1　明るい感じ』『M‐2　跳ねる感じ』とか、状況をメニューで説明されるんですけど、千葉さんのメニューは『ケツから松茸』とか『今夜は未亡人』とか（笑）。全然何を作ったらいいのか判らなかったですね（笑）」

千　葉「凝縮したイメージでオーダーするんですね（笑）。『脳みそからウジが湧く』とか（笑）。それで川井さんが一生懸命オーダーをパソコンで打ってるんですけど（笑）、段々嫌になってくるんですよね、無意味さに（笑）」

千　葉「アニメーションのスタジオって大体みんな暗いところなんですけど、『デビルマン』は山中湖の畔の音楽スタジオで、凄くいい環境なんですよね、冷蔵庫開けるとビールが入ってたり（笑）。音楽ってこんないいところでやってるのか〜って」

川　井「たまにだけです（笑）」

千　葉「その素晴らしい環境の中で、川井さんがギターの弦をわざとチューニングバラバラにして一生懸命引いたりとかしてるんですよ。収録中ぎゃあぎゃあ笑いながらやってました、それが最初ですね」

千　葉「その次が『御先祖様万々歳！』ですけど、これもスタジオが良かった。スタジオ入るとパンク系のロック少年みたいなのが一杯いるんですよ（笑）。リハーサルスタジオの一角に録音スタジオがあって、『僕ら場違いだなあ』って（笑）。それで明け方までやってたんですよね」

千　葉「スタジオが3畳くらいの広さしかなくて（笑）、機材で狭くて人を跨いで入らないとならない（笑）。それで14

7　『地球防衛企業　ダイ・ガード』監督・水島精二。1999月10月〜2000年3月までTV東京で放映。地球を襲う謎の物体・ヘテロダインに立ち向かう巨大ロボット、ダイ・ガードの活躍を描くロボットアニメ。パイロットは3人の地球を守る民間企業の会社員という設定。

8　2000年にPS用に発売されたゲーム『高機動幻想ガンパレード・マーチ』を原作にしたアニメ作品。シリーズ構成に『機動警察パトレイバーW XIII』総監督の高山文彦氏が参加。これの音楽を川井氏が担当している。ゲームは自由度の高いシステム、個性的なキャラクター、複雑で壮大な裏設定、バグの多さが有名で、口コミを中心に広まってヒット。アニメは作画の質は高かったが、キャラクターの声優（メイン以外）、設定や話の展開が元のゲームから大幅な変更を加えられ、ゲーム派からは非難が上がった。

9　作曲家。『勇者王ガオガイガーFINAL』『機動武闘伝Gガンダム』『オーバーマン　キングゲイナー』などを手掛けている。『サクラ大戦』が〝第17回　日本ゴールドディスク大賞　アニメーション・アルバム・オブ・ザ・イヤー〟を受賞している。ちなみに日本ゴールドディスク大賞は、川井氏も『らんま½』で受賞。

10　アニメ、洋画の吹き替え等で活躍する声優。代表作は『タッチ』上杉達也、『超電磁ロボ　コン・バトラーV』葵豹馬、『らんま½』東風等多数。いわゆる主人公キャラからコミカルなキャラまでこなす。近年はミュージカルの演出、TVアニメの音響監督もしている。

インチのテレビが上の方にあって、押井さんが椅子がないから立ったまま上を見ながら『１９４１』[11]やってたんですよ（笑）、5時間も6時間も（笑）」

桑　島「ファミコンですよね？」

千　葉「ですね、１９８９年かな？もうそんなになるんですね、その頃90歳の人はもう死んでますからね（笑）」

千　葉「それでスタジオで、川井さんが途中でいなくなっちゃうんですよ。煙草持ったままものを考えているような風だけど、意識がどっかイっちゃってるんですね（笑）。それで『憲ちゃんイっちゃってますね』とか話すんだけど（笑）、2時間くらい帰ってこない。それで煙草も火が消えちゃって。それで2時間後に唐突に『それは……』とかって川井さんが喋り出すんですよ（笑）、本人の中では繋がってるんです（笑）。でも僕らはその2時間の間にご飯食べにいってたりして（笑）。それで川井さんが『あれ、煙草の火が消えてる』って。僕らが『煙草の火、消えちゃってるからなあ』と川井さんの指の煙草を新しいのにすり替えておいたんですけど（笑）。だから火が消えたんじゃなくて最初から点いてないんですね（笑）。それで火を付けようと思ったら、ライターの火が点かない、部屋が狭くて酸欠で（笑）。ヤバいです（笑）」

そして、『紅い眼鏡』の話になる。

千　葉「（ＤＶＤ－ＢＯＸで見直して）いやー、久々に自分のヌード見ました（笑）。あれ前バリも張ってないんですよ（笑）。記録の女の子がしっかり僕のモノを見てしまいました（笑）」

千　葉「川井さんと初めてお会いしたのは『紅い眼鏡』の試写の時だったと思うんです。その時僕は別の知り合いの作曲家を連れていたんですが、彼がショック受けてましたね、『これはいい』って。僕も川井さんは天才だと思います。僕は音楽のことは全然判ってないので『肛門からキノコ』みたいなオーダーになるんですけど（笑）、それであんな鮮血が出るような曲を作ってくれるんですから（笑）」

それから、話は押井氏、伊藤和典氏、そして千葉繁氏がリレー方式で脚本を書いたドラマＣＤ『不帰の迷宮』の事になった。

千　葉「あの企画は全く野放しでしたね（笑）。当時アスキーでしたけど、それで行ってペラ紙1枚の企画書見せたら、7秒くらいで『……よろしゅうおま。いくらかかりまんの？』（爆笑）。それで『脚本が上がったら編集の方に見せれば良いんですよね？』と言ったら、『あたしら本よめまへん』（爆笑）『書いてくれたらＯＫです』でチェックも何もなしに好き放題やってました（笑）」

千　葉「あれは（リレー方式で）まず押井さんが脚本を書いて、それからプロの脚本家の伊藤さんががっちり書いて、その後で僕が書いて全てをぶち壊してしっちゃかめっちゃかにしてました（笑）。順番が悪かったですね（笑）。僕が書いたのを押井さんに戻すんですが、押井さんから泣きの電話が入ってくるんですよ。『何で8畳の畳の島があるの？』『いや、八畳島』（笑）。『なんでその島の地下に27個のトイレがあるの？』『いや、あるんだからしょうがない』（笑）。『なんでヤカンの中に閉じこめられるの？』『いや、入っちゃったものはしょうがない。ちゃんとオチ付けてね、夢オチにしたら駄目だからね』（爆笑）[12]」

千　葉「収録現場で、永井一郎さんが寝不足で元気がなかったんで、ロックンロールを歌って貰おうとしたんです（笑）。徹夜で一日で歌を書いて、それで川井さんに曲付けて貰ったんです（笑）。第一声の『へいみんなボケてるか～い！』をやってほしかった（笑）。ボケているんだけど俺は本当は現役だという深層意識を出したかった（笑）。永井さんにかなりの回数歌って貰いましたね。こういうお馬鹿な、世の中のためにも何にもならないものが楽しいですね（笑）。もうやりにげですよ（笑）」

千　葉「川井さんと言えば、スタジオで浴衣姿でいるんですけど、前を紐を結ばないでガムテープで留めているんですよ（笑）」

川　井「紐だと前がはだけてきて、最後に紐だけになっちゃうんですよ（笑）。それで面倒だからガムテープでびーっと（笑）」

千　葉「それでスタジオ歩いているんですよ、危ないっちゅーねん！（笑）他に川井さんとは〝どうしようもないビデオを見よう会〟で『けっこう仮面』[13]のビデオとか一緒に見たり（笑）、温泉で射的したりと色々やりましたねぇ（笑）」

次に入れ替わって登場したのは、押井守氏、若林和弘氏、西村純二氏。これは〝川井憲次の麻雀仲間〟だそうだ。

押　井「僕は本来週末は熱海に帰っているんだけど、普段表に出たがらない、表に出るのがおっくうな川井君の珍しいイヴェントなので、土曜にもかかわらずやってきました。僕と川井君との付き合いは音楽が30％くらいで、あとは関係ないところで付き合っているんだけど」

そして音響監督の若林氏が自己紹介しようとしたとき、いきなり押井氏が酒をぶちまけて、観客プレゼント用の色紙と三ツ矢氏が置いていった写真集を汚してしまう。

若　林「これくらい大丈夫です、僕は麻雀の時にお茶漬け吐いたりするんで（笑）」

若　林「川井さんとどっぷり付き合ったのが『ブルーシード』[14]ですね。それからだんだん濃い付き合いになって、気付いたら麻雀卓を囲んで（笑）。打ち合わせと言って麻雀したり（笑）。僕は大体川井さんに焼酎を届ける係ですね（笑）」

そして次に西村氏。

西　村「一応麻雀だけじゃなくて川井さんと仕事もしてます（笑）。劇場は『逮捕しちゃうぞ』1本だけですけど（笑）。あとはなんやかんやと麻雀ですね（笑）。『こんなことともやって貰えないよなあ』という事まで川井さんにやって貰って、ああ麻雀やってて良かったなあと（笑）。『川井憲次の音楽は値段じゃない』と押井さんは言いますよね」

押　井「僕が川井君に仕事頼むときは大体安いか高いかなんだけど、安いときは底なしに安い、高いときはそれなりに。でもそれで答えが変わるわけじゃない。予算に関わらず川井憲次が作品を面白がるかどうかなんですよね。基本的には時間が無いお金が無い何も無いというときに予想外のものが上がってくる。基本的には現場で何をどう思いつくかですね」

押　井「くだらないことのつきあいが重要で、それで現場で同じ気分にすぐ慣れるんですね。『ああいう感じ』といってすぐに伝わる。何回一緒に温泉行ったかと言うことも大事（笑）。そういう付き合いの延長線上にあるんです。僕の映画に関する限り音楽は川井君との共同作業ですね、他の監督とはちょっと違うんじゃないかな。『ミニパト』は川井憲次の自己パロディというものになりましたね、あの演歌は僕は違うものを想像していたんだけど」

桑　島「僕はたまたまその時見学していたんですが、画面に合わせて演歌が流れた途端にスタジオが大爆笑になりましたね（笑）。ダーツのど真ん中にどかんと当たったみたいで気持ちよかったですよ」

押　井「いつもど真ん中というわけではなくてたまには落ちるんだけど（笑）。あの船のシーンでは、最初の打ち合わせでは軍艦マーチだったんですよ。まあ川井憲次の軍艦マーチだから普通のものが上がるわけはないと思っていたんだけど（笑）」

若　林「演歌は腹痛かった（笑）。スタジオでみんな笑っているとき、川井さんが一人だけほくそ笑んでいました（笑）」

押　井「演歌は『パト2』でもやったんだけど[15]。『劇中でカラオケ用の曲を作って欲しい』『どうせ作るなら演歌にして歌も入れよう』って。それで当時売り出し中の新人演歌歌手を呼んだんだけど、一緒に演歌の鬼みたいなおじさんがついてきて（笑）。向こうは真剣勝負なんですよ、仮にも映画の歌ですから。こっちは冗談のつもりなのに（笑）、向こうは目つきから何から全然違って、詩の一句一句を解釈し

11　カプコンから発売された、太平洋戦争を題材にしたシューティングゲーム。プレイヤーはアメリカ軍のＰ・38ライトニングを操って日本軍と戦う。

12　千葉氏が脚本を担当した『第6夜　恐怖の島』の次に押井氏の『第7夜　紅い魔導士』が来ていたが、「千葉さんの脚本無茶苦茶だよね」「基本設定は無視するわ訳のわからないアイテムは出すわ、続きを書かなければならない人間のことを何だと思ってるんだ！」「いくら編集部のチェックがないからといって、こんな迷惑なホン書いていたら、千葉君もロクな死に方しないね！」などと押井氏は登場人物に叫ばせていた。

13　永井豪原作の、全寮制の学園を舞台にしたアクション（？）漫画をアニメ化したもの。タイトル通り『月光仮面』のパロディだが、女性主人公が覆面とマフラーと手袋とブーツを身に付けている以外は裸。実写版（全3作）とアニメ版（全2作）のＤＶＤが発売中。実写版の1作目のみ川井憲次氏が曲を担当。

14　高田裕三の、現代を舞台にした伝奇漫画『碧奇魂ブルーシード』（アニメ放送後、掲載紙か休刊し未完のまま）をＴＶアニメ化したもの。１９９４年10月5日～１９９５年3月29日放映。プロダクションI.G、葦プロ制作。後に『ブルーシード2』としてＯＶＡも全3巻出ている。放送当時はキー局（テレビ東京）側の規制で、露骨に後から描き加えた障害物により、パンチラ画像などを隠した映像が放映されたことも有名。

15　荒川が後藤と南雲の元に持ち込んだカラオケヴィデオ『思ひでのベイブリッジ』を指す。歌・美桜かな子。

16　『毎天見一見！』攻殻機動隊ＯＳＴに収録。

17　片山まさゆき原作の麻雀を題材にしたギャグ漫画をアニメ化したもの。１９９２年10月8日～１９９３年3月19日放映、キティフィルム制作。ＥＤテーマは故・三波春夫がラップ調に歌っていた。

18　麻雀は牌か14個なければ上がれない。1枚捨てて1枚拾ってを繰り返して上がりを目指すのだが、拾うのを忘れていたりして牌が少なくなってしまった状態を少牌といい、その状態では上がることが出来なくなって、他人のプレイを見ているしかなくなる。これとは逆に牌か多くなってしまうのは多牌といい、その時点でチョンボとなる。

19　上がれない状態で上がりを宣言してしまったりなど、ルールに反することをやってしまったときはチョンボになってしまう。この時は得点にかなり大きなペナルティを食らう。

20　同じ会場で２００２年8月1日に行なわれた、『パトレイバー、Ｗ XIIIから見るか？　ミニパトから見るか？』のイヴェントを指す。

21　１９２１～１９８９。映画監督。『ベン・ハー』

ていくんです。川井君は最初は笑っていたけど段々青ざめて（笑）。今更『冗談です』とは言えないし怖くなって（笑）。終わったときはほっとしました（笑）。それでCD出したら売れちゃってオリコンにも入って（笑）」

押井「他にもジャズのふりしたり演歌のふりしたり、真剣にやっている人が見たら怒りそうなことやって（笑）。『攻殻』でも香港のアイドルの女の子呼んで歌作ったんだけど[16]、香港から取材が来たりして。でも本編では市場のシーンで薄ーく入っているだけ（笑）。やはり第三者が入ると違ってきますね。特に演歌方面は怖いな、と（笑）」

押井「僕が川井君に初めて会ったときは他の人と同じ印象でしたね。『本当にこいつで大丈夫かな』（笑）。とにかく異様に軽かった。僕の音楽家のイメージと全然違いましたね。お洒落でもないし気難しそうでもないし、煙草吸ってギターちゃらちゃら弾いて（笑）。曲を聴いた瞬間落差に目眩がしましたね（笑）。僕が音楽の人とみっちり付き合ったのは川井君が初めてだけど、語弊があるけど音楽は不謹慎じゃないと作れないですね（笑）。僕らの仕事自体そうだけど、美しい曲でも冗談言いながら作るとか、作るものと精神状態は必ずしも一致しない、いや一致してはいかんのだと（笑）。これだけだらだらいい加減にやりながら曲が上がるんですからね（笑）。それから音楽の素人の僕でも口出すようになりましたね」

西村「『逮捕しちゃうぞ the MOVIE』で、橋が爆破された直後に流れる曲があるんですが、あれは試写が終わった後に『あそこ音楽が無くて寂しいよね』という話をしたら『じゃあ作りましょうか』って川井さんが言ってくれたんですよ。それで公開まで後1ヶ月というとき、試写の後に曲を作って貰ってダビングし直すということをしてるんです。劇場公開が5.1チャンネルだから、この曲は2チャンネルのバージョンが存在しなくてサントラに入っていないんですよ。我が儘放題やってて、やはり麻雀はやっておくもんだなあと（笑）」

西村「僕が『紅い眼鏡』を見た時にヘリのところの曲が凄く気持ちよくて、『押井さんいいなあ、ああいう音つけたいなあ』って思っていたんですけど（笑）。『逮捕』はスタジオディーンで作ったんですが、ディーンと川井さんって全然繋がりがなかったんですよ。でも僕が一方的に川井さんの名前挙げてわーわー言っていたら、『まあいいかぁ、お前も次映画作れるか判らんし』って通りました（笑）。結果には当然満足だし、『紅い眼鏡』よりかっこいいと思ってます（笑）」

押井「麻雀はいつからやっていたか記憶がないんだけど。ビデオの『パトレイバー』の頃から?」

若林『『スーパーヅガン』[17]という麻雀アニメをやったんですけど、スタッフが麻雀知らないので教育と言って麻雀やってたのが始まりのような気がしますが（笑）。コミックは台詞の中に麻雀牌の絵が入っていて、それを『イーピン』とか『サンマン』とか牌の名前で読まなければならないんだけど、オーディションの時に某声優が麻雀判らないから牌のところ全部飛ばして読んじゃった（笑）。飛ばすなよ！ せめて『なになに』とかって言えよ！（笑）オーディションにならなかったですね（笑）」

若林「麻雀は大体押井さんが7割勝って、残りの僕らで1割ずつくらいですね。押井さん負けがこんでくると上目遣いになって『楽しくやろうよ〜』って（笑）。これが出ると『やったぜ！』って思いますね（笑）」

押井「麻雀のエピソードは山ほどあるけど、話せないね（笑）。若林（ワカ）は毎晩焼酎だし」

西村「僕は麻雀の時には飲まないんですけどね。少牌[18]するから（笑）。チョンボ[19]もやったな（笑）」

　ところで会場には高田明美氏も来ていた。

高田「前回[20]は楽屋の方にいたんですけど、ステージの様子がよく分からなくてあまり楽しめなかったので、今回は観客席で見ることにしました（笑）。私は画集のCD-ROMとかで川井さんに音楽をお願いしたり、あとは年賀状のやりとりもしています。こちらは平和で美しい年賀状です（笑）」

川井「ワカさんはオーダーが例えば『笑い30%、シリアス70%』とかって、非常にやりやすいですね」

千葉「（奥から）すんません（笑）」

川井「あ、ああいう抽象的なのも好きですよ（笑）」

千葉「僕は川井さん以外にもあんな感じでオーダーするんだけど、一人だけ怒った人がいましたね、田中公平って人が（笑）。『こんなメニューで僕に何を作れというのか！』って（笑）。でもそのあとで、僕の方が年上だって事が判明したんですね。そうしたらそれ以後そのオーダーでOKになりました（笑）」

川井「『アヴァロン』の時は困りましたね、『10分の歌物作って』って押井さんに言われて、『画（え）はどうするんですか？』って聞いたら『画はこれから作るから』って（笑）」

押井「セルジオ・レオーネ[21]っていう西部劇撮ってる監督がいるんですけど、その監督が音に合わせて画を撮っているんです。それで僕も1回やってみたかった。川井君とオーケストラという難しい組み合わせだけど、それで川井君の音楽に関する譲らない一線というのが見えた気がした。普段から温泉行ったり麻雀したり、チンドン屋の曲も作ってくれる人だけど（笑）、それでもそういうのがね。10分も演奏しているとテンポがずるずるになって大変だったと思いますよ。僕は反省してないけど（笑）」

川井「『KILLERS』は2曲だけって聞いて、嬉しいな、楽だなと思っていたらそのうち1曲が16分（爆笑）」

　川井氏は、『リング』[22]で有名な中田秀夫監督[23]作品の音楽も担当している。

川井「中田さんは最初ニコリともしない、怖い人だなーと思ったんですけど、デモテープを気に入ってくれてそれでやることになったんですよね。それで収録の時にFさんがギャグをいつも飛ばしているんだけど、中田さんもよく見たら笑っているんですよ（笑）。それで中田さんがギャグを言ったんです。でもその時その場にいた人間の誰も、それがギャグだと判らなかったんです。そうしたら中田さんが『あの、今僕ギャグを言ったんですけど』って（爆笑）。それで打ち解けましたね（笑）」

押井「僕は『リング』はある人に借りて見たんだけど」

川井「『ある人』って僕ですよ！（爆笑）」

押井「夜に見たら、怖くて部屋の電気全部付けたまま朝まで過ごして、朝になってやっと寝た（笑）。僕は怖い映画は見ない人なんだけど、川井君が他の人とやった映画は大体見てる。川井君が他の人と、僕よりいい仕事してないかなって（笑）。でも今のところ僕との仕事が最高だね（笑）。ただ川井君、『リング』は良かったけど、普段からもっと仕事選ぼうよ（笑）」

川井「だって見てから選べないですよ（笑）。最初は話[illegible]くだけだし」

押井「人が良くて仕事断らないから、その人の良さに付け込まれてるんだよね（笑）。僕は付け込んだ後にちゃんとフォローするから（笑）」

川井「『ブラッディー・マロリー』[24]は監督からメールを貰って、『アヴァロン』がカンヌで公開されたとき、その帰りにパリに寄って監督とお会いして、それでお話を聞いて『面白そうだな』と思って受けたんです」

高田「カンヌからパリって、素敵ですねぇ（笑）」

川井「カンヌからはパリを通らないと帰れないですよ（笑）」

　そして最後にゲストとして登場したのが、井上喜久子氏[25]。

井上「私は『らんま½』[26]で初めて川井さんにお会いしたんです。私が〝お姉ちゃん〟って呼ばれているのも、『らんま』で三姉妹の仲で一番お姉ちゃんの〝天道かすみ〟っていうキャラをやったからなんですが、それでスタジオでもずっ

（1959年）の助監督や『ポンペイ最後の日』（1960年）の演出を経て、黒澤明の『用心棒』を独自に解釈、西部劇に焼き直した1964年『荒野の用心棒』で、映画界に〝マカロニウエスタンブーム〟を起こす（当時は盗作だと問題になったそうで）。他にも『夕陽のガンマン』『続・夕陽のガンマン』『ウエスタン』とヒット作を生み出した（知名度の割には監督作はわずか7作）。10年の歳月をかけて完成させた壮大なアメリカ叙事詩『ワンス・アポン・ア・タイム・イン・アメリカ』は彼の遺作となった。

22　原作・鈴木光司、監督・中田秀夫のホラー映画。川井氏は『リング』『リング2』の音楽を担当。

23　1961年生まれ。1985年、にっかつ撮影所に入社。7年間の助監督を経て1992年、テレビ朝日系列ドラマ『本当にあった怖い話』シリーズで監督デヴュー。映画監督デヴューは1995年『女教師日記・禁じられた性』。1998年鈴木光司のベストセラー小説を原作としたホラー映画『リング』で一躍有名となる。その後1999年に続編の『リング2』の監督も担当。代表作は他にも、1996年『女優霊』、2000年『ガラスの脳』、2002年『仄暗い水の底から』等多数。川井氏は『ガラスの脳』『仄暗い水の底から』の音楽も担当している。

24　2002年、「奇抜な人物、特撮、気違いじみた衣装なしには映画を撮る気がしない」というフランスのジュリアン・マニア監督初の長編作品。明らかに監督の日本の漫画とホラー映画と闘うスーパーヒロインへの愛情が溢れたB級アクション映画。「結婚式の夜、吸血鬼に変身した夫を殺してしまったマロリー。彼女は数年後〝超常現象特殊部隊〟のリーダーとなって悪霊や魔物から世界を守るために戦う。そして誘拐されたローマ教皇を救出するため、悪の教団アバドン一味のアジトへ向かう……」というとっても素敵な物語。これの音楽を川井憲次氏が担当。

25　〝お姉ちゃん〟の愛称で親しまれている女性声優。愛称通り（おっとりした）年上の女性役が多く、代表作に『らんま½』天道かすみ、『ああっ女神さまっ』ベルダンディー、『おねがいティーチャー』風見みずほ等多数。一方、洋画の吹き替えやゲームでは『ラストブロンクス　東京番外地』のナギや『ギルティギア　イグゼクス』のイノのような気性の激しい女性も演じている。ついでにコスプレ好きでも有名で、先述の風見みずほ先生からセーラームーンから、『HAPPY☆LESSON』では保険医姿に巫女服にその他諸々と、とにかくコスプレしまくっている。

26　高橋留美子が1987年36号〜1996年12号まで週刊少年サンデーに連載していた漫画で、『うる星やつら』を超える長期連載となった。1989年4月15日〜1989年9月16日の間、

と〝お姉ちゃん〟って呼ばれて、それが今でも続いていて、お姉ちゃんで押し通してます（笑）[27]」

井　上「『らんま』で一番最初に歌ったのは『うちの天道道場〜居候〜♪』という歌でした（『乱馬ダ★RANMA』）。その後で『歌暦』と『格闘歌かるた』というアルバムをやったんですが、それが本っ当に楽しかった」

川　井「『歌かるた』ね、50曲作りました（笑）[28]」

井　上「それでその後私のアルバムをお願いするようになったんです。私と川井さんは生きてる次元が違うみたいな感じで、私の作る詩は童謡みたいな詩で（笑）、それに仕方なく曲もくっついてきて下さっているんですが（笑）」

井　上「私は普段小さいテープレコーダーを持って歩いているんですよ、スパイみたいに（笑）」

川　井「今時そんなスパイはいません（笑）」

井　上「それで町とかで歩いているとき、詩とメロディを思いついたらその場で吹き込むんです（笑）。それを川井さんに渡して曲を作って貰うんです」

川　井「喜久子ちゃんのテープ聴いていて面白いのは、背景がはっきり判ることなんですよね。ああ今電車乗ってるなとか（笑）、京急[29]だなとか（爆笑）。それで段々キーが下がってきて、歌い始めと歌い終わりで半音下がっていたりするんですよ（笑）」

井　上「それで譜面を作る時に『〝ミ〟ですか〜？　〝ファ〟ですか〜？』って聞かれたら私が『〝ファ〟です〜！』って答えるんです（笑）」

桑　島「フジテレビの某サイコロを振る番組で『らんま』の曲がずっと使われ続けていますよね」

川　井「あれは僕が作曲したんじゃなくて編曲しただけなんですが、スタジオで『らんま』の曲の収録が『終わった〜！　さあ片づけるか』って殆ど片づけ終わった後に、僕が『そういえばオープニングテーマのアレンジいらないんですか？』って言ったら『いる〜っ！』（笑）それで一台だけシンセ組み立て直して収録しました（笑）」

桑　島「そんな急場しのぎで作られた曲がその番組で延々と使われ続けていたんですよね（笑）。この話を聞いたとき非常に面白いと思って、いつか語りたいと思ってました（笑）」

それから『らんま½　熱闘編』で監督を務めていた西村氏、音響の手伝いをしていた若林氏、『らんま』のアニメオリジナルキャラである佐助を演じていた千葉氏が再登場。

井　上「『らんま』は、お豆を煮る話が印象に残ってますね[30]。夢の中の話でもう訳が分からなくなっちゃって、最後に私が『お豆が煮えましたよ〜』って出てきて現実の世界に戻るんです。私一人がいいところ取っちゃって（笑）」

井　上「私、佐助さん[31]が大好きです。小太刀に色々言われながら精一杯頑張っている佐助さんが大好きで（笑）」

西　村「今だから言えますけど、『らんま』は3年目くらいでかな、そこで監督がいなくなっちゃって（笑）それで誰か監督やらないかって声かけまくったんだけど誰もいなくて、結局僕がやることになりました（笑）。アフレコ現場には必ず行くようにしていて、楽しかったですね。予告編も僕が書いたし」

井　上「千葉さんとか、（天道早雲役の）大林隆介さんとか（早乙女玄馬役の）緒方賢一さんとかのアドリブがすっごい面白くって、私の台詞が『ご飯ですよ〜』とか一言だけだったりするのに、マイクの前まで行っても笑いをこらえてしゃがみ込んで、何も言えずに戻ってくるとかよくやってました（笑）」

若　林「あのおじさん連中ね、仕事と思ってないですから（笑）。千葉さん、最初のリハーサルと本番で全然違うこと行ったりするし（笑）」

千　葉「前の日にネタ考えていたりするんだけど（笑）、1回言ったら飽きちゃうんですよ（笑）。『らんま』は私も歌いましたねえ、歌ったというか叫んだというか（笑）」

井　上「ああ、あの屋根の上でちゃんちゃんってやるやつ！[32]」

川　井「あれは茶碗だったかコーヒーカップだったか忘れましたけど、それを本当に箸で叩いて音録りました（笑）。マイクを手元にグーって近づけて、僕は息も出来ない（爆笑）」

井　上「川井さんってそういう芸……」

川　井「芸？（笑）」

井　上「あ、いや、そういうちょっとした……」

川　井「つまんないもの？（笑）」

千　葉「喜久子ちゃん、言うたびにドツボにはまってない？（笑）」

ここで惜しまれつつも時間いっぱいなのでイヴェントが終了。ゲスト全員のサインが入った色紙と、三ツ矢氏（『らんま½』では東風先生を演じている）が「こんな物に今更価値無いと思いますけど、魔除けにもなりますから（笑）」と置いていったサイン入り写真集がプレゼントの対象になった（川井氏が写真集のセミヌード写真を井上氏に見せて、井上氏が「きゃー！」と目を隠しながら逃げまどうという事態も発生）。

そして最後は来場者の一人一人を挨拶と握手で送り出した「いい人」の川井憲次氏である。

キティ・フィルム制作でTVアニメも放映。他に劇場版3作、OVA 11本が製作された。高橋先生曰く「子供に読んでもらいたい」との言葉の通り、小中学生〜若い女性のファンが特に多かった。しかし原作、アニメ共に女の裸出まくりで、あまり「子供に」というのは……。川井憲次氏は、アニメの1989年10月20日からの『熱闘編』の途中までと劇場版3作の音楽を担当している。

27　井上喜久子氏は「井上喜久子、17歳です！」と言い続けているが、実生活では立派な〝お母さん〟である。

28　『格闘歌かるた』は、ランダム再生すれば歌でカルタができるという企画で、45曲収録されている。

29　正式名称は『京浜急行電鉄株式会社』。路線は、泉岳寺〜浦賀までの〝本線〟、糀谷〜羽田空港までの〝空港線〟、港町〜小島新田までの〝大師線〟、六浦〜新逗子までの〝逗子線〟、新大津〜三崎口までの〝久里浜線〟がある。

30　第91話『夢の中へ』。天道家の一家が全員眠りこけて夢を見……という話。

31　千葉繁氏が演じる、アニメオリジナルのキャラ。九能家のお庭番。

32　『歌かるた』収録『忍び音頭』。佐助が屋根裏で一人で宴会をして歌って叫ぶという寂しく激しい（？）曲。


人犬リーヤ
出でよ投擲爆弾！
特製のモロトフカクテルいくらでもあるわよ！
人と関わりを持った獣の物語には必ず不幸な結末が訪れる獣には獣の物語があるのさ
お前だって人間じゃねぇがぁ！リ〜ヤ〜ぁっ！
違うって


南雲隊長って後藤隊長と本庁で一緒だったんですよね
どんな人でした？
あはは
それが色々逸話があってね～
ラブレター ラブレター♪
はっ
？
ラララ ラブラブ ラブレタ～♪
……
フツーの警官だったわよ……
なんかにぎられてるんだ……
よーみなさん準備はできたかにゃー？
はい～なんとかー
わ、なにそれかわいーー！
監督帽子です
監督？
なんか西尾さんがそう呼び始めて…


すい～
いらっしゃ～い
あ、そうか クラスぺんか……
犬が好きなのか？
ああ……
私を犬と知った上での事か？
あ、ああ……



“教官”都々目さとしの

色々ですくすく





文字ばかりだから絵が描きたくて…

と、いうわけでどうにか完成させることが出来ました。総集編だけなので、再編集するだけの筈なのに、[illegible]に手間がかかって……。

その理由は、今回本格的にＤＴＰソフトを使用したことにあります。

今まではワード或いは一太郎で編集を行うという、製本にあるまじき行為を行っていたからなのですが。しかし編集を行いつつ、脚注をどかどかと気分次第で追加していく私の書き方では、そちらの方がずっと合っていたのです。脚注番号を自動的に振ってくれるので便利ですし。

しかし、それでやはり「レイアウト」という点では制限が出てしまいます（それにワードも一太郎も、長い文章を編集するとバグで止まりやすい……）。それに何より、脚注の位置を自由に指定できないというのが非常にやりにくかった。

私自身は脚注・解説の多い文章は好きなのですが、しかし一々開いているページを変えないとならないというのが面倒で、今までの「犬本」もそのデメリットがもろに出ておりました。

それで今回それをどうにかしたいというのがあって、「[illegible]」の使い方を覚えて使ってみました。そして脚注の位置を同一ページに押し込めると同時に、日本語組み版の規則についても多少気を配ってみましたが。




あなたを逮捕します…。
一応、現在アニメ関係のライターの端くれみたいな仕事をすることになってしまったので（いつまでやらせてもらえるのか、非常に不安でおりますが）ライターの端くれとして文章もちゃんとそれなりに整えねばと古い文章を見返すと、当時時間がなかったためか、自分の文章を見返すのにうんざりしたため手を付けていなかったのが、とにかくまるで昔の文章は書き殴ったような、適当な文章が多かったのでまた恥ずかしいこと。その辺りも見付け次第手を入れていきました。
本当は、漫画とかもっと色々書き足したかったのだけどタイムリミットになってしまいました。「押井まんが大王」はまだ残っかネタがあったのですが（笑）。
次の犬本ですが、『攻殻機動隊STAND ALONE COMPLEX』と『イノセンス』の、攻殻アニメ2作品を扱っていきたいと思っております。しかし次の冬コミには『イノセンス』は間に合わないので、次のコミケでは『イノセンス』中心のぺらい本（コピー誌かも）を作って、その次のコミケで再録する、という形にしようかなと。
次は、押井守さん、神山健治さん、黄瀬和哉さん、石川光久さん、あとできれば攻殻SACの脚本家の人にインタヴューしたいんだって
アポも取ってないうちにそんなこと言っていいの？
よろしくおねがいします…
そんなわけで、また冬コミ？にお会いしましょう
まあコミケ受かって原稿落ちなければ……。

Contents

既刊案内



犬からの手紙　第 4 号
内容
○押井守インタヴュー
○東京国際映画祭リポート
○ GAMS マーケットリポート
○アヴァロン解説
○押井作品と聖書について（後編）
○その他



犬からの手紙　第 5 号
内容
○神山健治・西尾鉄也（ミニパト監督・作画監督）インタヴュー
○大野安之（西武新宿戦線異状なし）インタヴュー
○『ミニパト』第一話のためのとってもやさしい　初級銃砲講座
○野良犬戦闘日誌総集編
○その他

既刊の入手方法についてはホームページを参照して下さい。

※　本文中の各情報は 2003 年 6 月現在のものである。
※　本文中の映像素材を使用するにあたり、バンダイビジュアル㈱の認可を得た。

※　野良犬の塒及び押井守 ML は、押井守氏本人及び、関連企業、スタジオ等とは直接の関係はない、非営利非公式の組織である。

※この本を制作するにあたり、以下の資料を参照した。

ロマンアルバム攻殻機動隊　PERSONA 押井守の世界　徳間書店
押井守全仕事　増補改訂版　キネマ旬報社
THE ルパン三世 FILES 〜増補改訂版〜　キネマ旬報社
前略、押井守様。　野田真外編著　フットワーク出版社
人狼 - BEHIND OF THE SCREEN -　Production I.G 編　青心社
人狼 MANIAXX　角川書店
アーサー王伝説　リチャード・ギャヴェンディッシュ著　高市順一郎訳　晶文社
アーサー王物語　アンドレア・ホプキンズ著　山本史郎訳　原書房
知の再発見　双書 71　アーサー王伝説　アンヌ・ベルトゥロ著　松村剛監修　創元社
アーサー王百科　クリストファー・スナイダー著　山本史郎訳　原書房
武器　歴史・形・用法・威力　ダイヤグラムグループ編　田島優・北村孝一訳　マール社
武器屋　Truth In Fantasy 編集部編　新紀元社
電撃戦　レン・デイトン著　喜多迅鷹訳　早川書房
実録第二次世界大戦　1 〜 5　レイモン・カルチェ著　小学館
月間アームズマガジン 2000 年 7 月号　ホビージャパン
Microsoft© Encarta® Encyclopedia 2003.

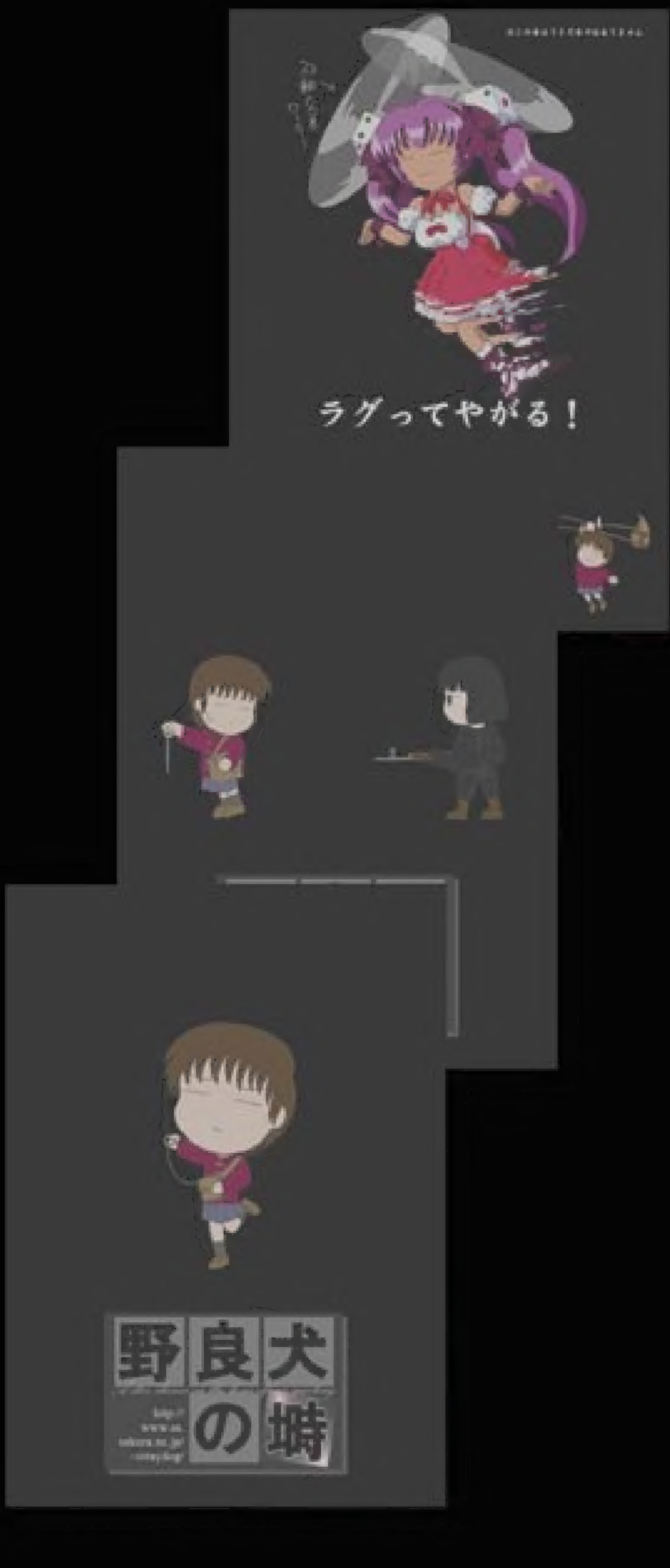
犬からの手紙　総集編　第一紀
Ein Brief von den Hunden Das Erste Zeitalter
2003 年 8 月 17 日　コミックマーケット 64　初版
2003 年 12 月 30 日　コミックマーケット 65　第二版
2004 年 12 月 30 日　コミックマーケット 67　第三版（電子出版版）

表紙　都々目さとし
文中カット　えふゅる

Special Thanks
西沢正智（Production I.G）
黒沢亘（Production I.G）
三本隆二（Production I.G）
桑島龍一（BANDAI VISUAL）
斎木隆（81 プロデュース）
早川均（クリーク・アンド・リバー）
安田玲子（オーブ）
そして我が妹

印刷　株式会社ポプルス
http://www.popls.co.jp/
出版　野良犬の塒／押井守メーリングリスト
http://www.kyo-kan.net/

企画・編集 都々目さとし　todome@kyo-kan.net


ラグってやがる！
野良犬の塒